# La Piedra de la Ciencia

Joe Dever
Ilustrado por Gary Chalk

Copyright del texto © 1985 Joe Dever. La distribución de esta Edición de Internet está restringida bajo los términos de la Licencia del Proyecto Aon.

Fecha de Publicación: 17 de mayo de 2010

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Eres Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund. Ha estallado la guerra civil en Helgedad y tus enemigos mortales, los Señores de la Oscuridad, luchan por hacerse con el control de la Ciudad Negra.

Has jurado restaurar el Kai en su antiguo esplendor y ahora buscas la Piedra de la Ciencia de Varetta, un tesoro que encierra el poder y la sabiduría de tus antepasados guerreros.

En la Piedra de la Ciencia sigues el camino del primer Gran Maestro del Kai, un camino que te conduce a países hostiles. Pero tu búsqueda es una lucha contra el tiempo, pues los Señores de la Oscuridad saldrán en tu persecución tan pronto como sofoquen la revuelta en su ciudad. ¡Debes apresurarte!

Elige tus destrezas y tus armas con cuidado: el futuro de tu país depende de ti.

Lobo Solitario es una apasionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú luchas en los combates utilizando únicamente los métodos que se indican en los libros.

**Joe Dever**, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características siimlares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce país obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escrito de guiones y consultor en el diseño de juegos.

**Gary Chalk**, el ilustrador de los primeros libros de la serie de Lobo Solitario, nació en 1952, creció en el ambiente rural de Hertfordshire (Gran Bretaña). Su gran interés por la historia le llevó a tomar parte desde los quince años en juegos de guerra, un hobby que aún hoy cultiva. Después de obtener su licenciatura en Arte hizo prácticas durante tres años en un estudio antes de convertirse un profesor de arte y dibujo.

Trabajando como ilustrador de libros infantiles empezó a interesarse por los juegos de aventuras, interés que le condujo a la creación de varios juegos de gran éxito. Es el inventor o ilustrador de algunos de los juegos de fantasía más vendidos en Gran Bretaña como *Cry Havoc*, *Starship Captain* y *Battlecars* (este último en colaboración con Ian Livingstone). También se le conoce por su trabajo en el juego de gran éxito *Talismán*.

Gary estaba trabajando en Games Workshop cuando Joe Dever le preguntó si podría ilustrar algunos de sus manuscritos de *Huida de la Oscuridad*. Los dos formaron un equipo desde entonces y continuaron trabajando hasta el octavo libro de la serie *La Jungla de los Horrores*.

Gary también ha dibujado las ilustraciones en el libro *Redwall* y otros libros similares, la serie de libro juegos *The Prince of Shadows*, y algunos libros que también escribió. Gary sigue disfrutando de los juegos de guerra y trabaja como ilustrador y diseñador de miniaturas. Mantiene un sitio web con ejemplos de su trabajo.

*Para Philippa y Alison*

# Índice general


Agradecimientos . . . . . 1
El Principio de la Historia . . . . . 3
Las Reglas del Juego . . . . . 5
- Disciplinas del Kai . . . . . 6
- Equipo . . . . . 10
- Reglas para los Combates . . . . . 15
- Niveles de Adiestramiento del Magnakai . . . . . 17
- Círculos de la Ciencia del Magnakai . . . . . 18
- Progresos en las Disciplinas del Magnakai . . . . . 20

La Sabiduría del Magnakai . . . . . 21
Secciones Numeradas . . . . . 23
Los Stornlands . . . . . 181
Carta de Acción . . . . . 182
Resumen de Reglas para los Combates . . . . . 185
Tabla de Resultados de los Combates . . . . . 186
Tabla de la Suerte . . . . . 188
Erratas . . . . . 189
Notas a pie de página . . . . . 191
Tabla de Ilustraciones . . . . . 192
Licencia del Proyecto Aon . . . . . 194

# Agradecimientos

‘Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi “regalo del milenio” para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta iniciativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai . . . ’ **Joe Dever**

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

# Créditos

**Traducción**

Ana Bermejo / Alberto Martín

**Transcripción**

Rubén Escorihuela

**Edición de ilustraciones**

Jonathan Blake
Simon Osborne

**Edición XML**

Raúl Moreno

**Ilustraciones alternativas**

Alejandro Colucci (ilustraciones de la reedición de Timun Mas)
JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)
Michael Hahn (mapa)

**Lecturas de corrección**

Raúl Moreno

**Edición PDF**

Javier Fernández-Sanguino

**Coordinación general**

Raúl Moreno

# El Principio de la Historia

Eres Lobo Solitario, Maestro del Kai, el último de los Señores del Kai de Sommerlund y el único superviviente de la matanza que aniquiló a tus hermanos guerreros en una encarnizada guerra con vuestros inveterados enemigos, los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

Tres años han transcurrido desde tu triunfo sobre el Señor de la Oscuridad Haakon en la Tumba de los Majhanes y, para el reino nórdico de Sommerlund, han sido años de paz y prosperidad. Desde la derrota de Haakon el poder de los Señores de la Oscuridad ha disminuido. Corren insistentes rumores de que una guerra civil ha estallado en Helgedad, al luchar los debilitados Señores de la Oscuridad por hacerse con el poder y el dominio de la ciudad. Sin embargo, es opinión muy extendida en Sommerlund que la verdadera razón de esa guerra es tu descubrimiento del tesoro perdido de Sommerlund, el *Libro del Magnakai*.

El *Libro del Magnakai* es legendario en Sommerlund. Con la sabiduría del Magnakai, Águila del Sol, el primer Gran Maestro del Kai, inculcó en los guerreros sommerlundeses las Disciplinas que habían de proteger a tu país de la devastación a manos de los Señores de la Oscuridad. El *Libro del Magnakai* ha estado perdido durante años, pero su sabiduría se ha mantenido viva, transmitida de generación en generación por los Señores del Kai, de manera que éstos han podido poseer la fuerza necesaria para resistir a sus eternos enemigos.

Cuando descubriste el *Libro del Magnakai* juraste solemnemente restaurar el Kai en su antiguo esplendor y garantizar así la seguridad de tu país en los años sucesivos. Volviste a tu patria y, en el retiro de tu monasterio en las montañas, te dedicaste al estudio de las Disciplinas del Magnakai. Ha sido una tarea agotadora, una prueba de fortaleza física y de entereza mental. Transcurrían los meses y las estaciones, pero tú no te dabas cuenta del paso del tiempo, absorto en la adquisición de los conocimientos y las destrezas de tu estirpe de guerreros. Atrás han quedado tres años de intenso estudio, que te ha revelado los secretos de tres de las Disciplinas del Magnakai. Las demás no pueden ser aprendidas sólo mediante el estudio y, para cumplir el juramento de restaurar el Kai, debes llevar a cabo la primera misión que Águila del Sol realizó hace más de mil años. Cuando la hubo completado, registró sus experiencias en el *Libro del Magnakai*. Pero el escrito se ha borrado con el paso de los años y actualmente quedan pocas palabras que puedan servirte de guía.

'Busca y halla la Piedra de la Ciencia de Varetta, pues sólo ella encierra el poder y la sabiduría...' Estas son las únicas palabras que puedes aún descifrar de la crónica del Gran Maestro.

Aunque la frase es breve, no pierdes las esperanzas, pues reconoces el nombre

de Varetta. Se trata de una de las ciudades más antiguas de Magnamund, situada en los Stornlands, más allá de la garganta de Maaken, en una región meridional muy distante de Sommerlund. Comprendes que debes emprender la búsqueda sin demora, pues la guerra de Helgedad no durará indefinidamente y los Señores de la Oscuridad juraron hace tiempo conquistar tu país y destruir a tu pueblo. Tan pronto como se resuelva su guerra civil, los señores del mal victoriosos se volverán contra Sommerlund y convocarán a las criaturas del Reino de las Sombras para impedir tus propósitos. Por ello debes actuar rápidamente y con sigilo, pues tu vida y el futuro de Sommerlund dependen de tu éxito.

Así, guiado por las palabras de tu antiguo mentor y con la sombría amenaza de los Señores de la Oscuridad siempre presente, partes en busca de la Piedra de la Ciencia de Varetta, sin sospechar las maravillas y los horrores que te esperan en los Stornlands.

# Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la Carta de Acción.

Durante tu instrucción como Maestro del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la Tabla de la Suerte. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la Tabla de la Suerte, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la Tabla de la Suerte representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la Tabla de la Suerte, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

**Si has finalizado con éxito alguna de las anteriores aventuras de los libros 1 al 5 de la serie de Lobo Solitario, puedes iniciar esta búsqueda con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. También puedes utilizar las armas y los objetos especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva Carta de Acción (el número de armas que puedes llevar sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).**

# Disciplinas del Kai

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, y en el transcurso de las aventuras que te han llevado a descubrir el *Libro del Magnakai*, has dominado las diez habilidades básicas de un guerrero, que se conocen con el nombre de Disciplinas del Kai.

Después del estudiar el *Libro del Magnakai*, has alcanzado el rango de Maestro Superior del Kai, lo que significa que has aprendido *tres* de las Disciplinas del Magnakai que se describen a continuación. La elección de esas Disciplinas debes hacerla tú mismo. Dado que todas las Disciplinas del Magnakai te serán de utilidad en algún momento de tu aventura, elige las tres con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Las Disciplinas del Magnakai están divididas en grupos, cada uno de los cuales corresponde a una clase especial de adiestramiento. Esos grupos se denominan 'Círculos de la Ciencia'. Si dominas las Disciplinas del Magnakai que integran un determinado Círculo de la Ciencia, puedes obtener un aumento de tu DESTREZA EN EL COMBATE y de tus puntos de RESISTENCIA. Para conocer con más detalle estas bonificaciones, consulta el apartado 'Círculos de la Ciencia del Magnakai'.

Cuando hayas escogido tus tres Disciplinas del Magnakai, anótalas en los recuadros correspondientes de tu Carta de Acción.

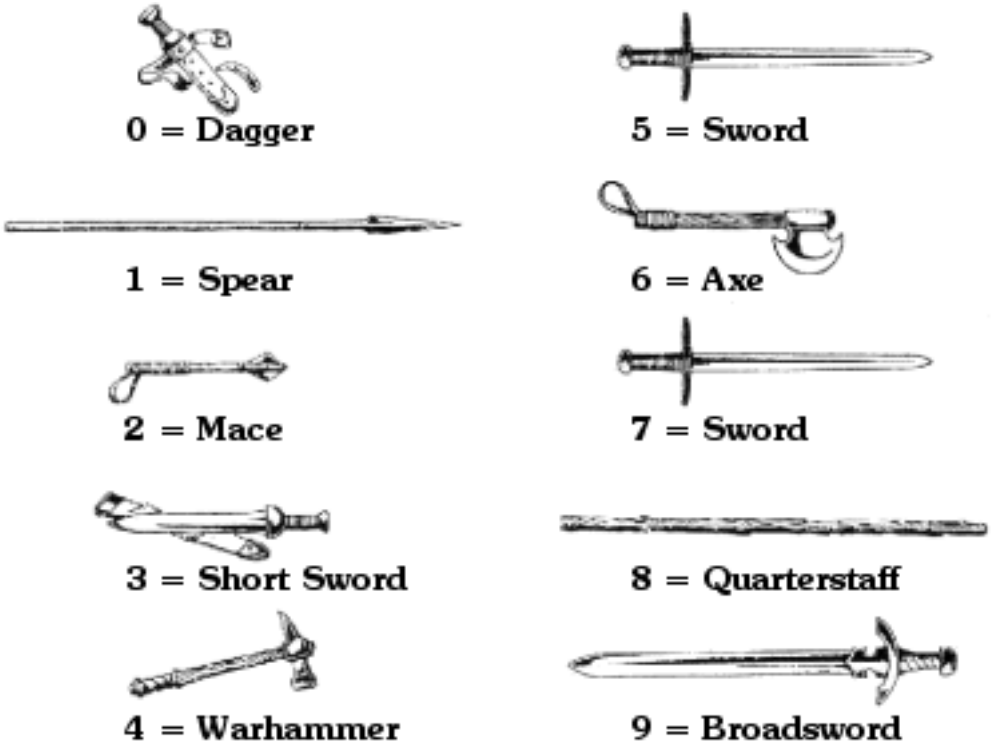
## Maestría en el Manejo de Armas

Esta Disciplina del Magnakai permite a un Maestro del Kai dominar el uso de todo tipo de armas. Cada vez que luches con un arma que domines, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de Maestro Superior del Kai con el que inicias esta aventura significa que eres experto en el manejo de *tres* de las armas enumeradas a continuación.

El hecho de que seas experto en el manejo de tres armas no quiere decir que emprendas la aventura llevando cualquiera de esas tres. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Maestría en el Manejo de Armas: +3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE', y pon una señal en las casillas de las armas escogidas en la lista de armas. No puedes llevar más de 2 armas a la vez.

## Control Animal




Esta Disciplina del Magnakai capacita a un Maestro del Kai para comunicarse con la mayor parte de los animales y para adivinar sus propósitos e intenciones. También le enseña a combatir desde la silla de una cabalgadura con gran ventaja.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Control Animal'.

## Medicina

El poseedor de esta Disciplina puede restablecer 1 punto de su total de RESISTENCIA por cada sección numerada por la que pase sin entablar combate. (Pero sólo puede hacerlo si el total de sus puntos de RESISTENCIA ha disminuido con respecto a la cantidad inicial). Esta Disciplina del Magnakai permite también a un Maestro del Kai curar enfermedades, la ceguera y cualquier herida sufrida en combate, tanto a otros como a él mismo. Utilizando el conocimiento que el dominio de esta Disciplina proporciona, un Maestro del Kai puede asimismo averiguar las propiedades de hierbas, raíces y pociones que encuentre en el transcurso de la aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Medicina: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

## Invisibilidad

Este Disciplina del Magnakai posibilita a un maestro del Kai confundirse con

el medio que le rodea, aun en campo abierto. Le hace posible también ocultar el calor y el olor de su cuerpo y adoptar el dialecto y las costumbres de cualquier poblado o ciudad que visite.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Invisibilidad'.

## Arte de Cazar

Esta Disciplina garantiza a un Maestro del Kai que nunca morirá de hambre en lugares inhóspitos. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, incluso en tierras yermas o desérticas. Esta Disciplina también capacita a un Maestro del Kai para moverse con gran velocidad y habilidad y le permite ignorar cualquier pérdida extra de puntos de DESTREZA EN EL COMBATE debida a un ataque sorpresa o a una emboscada.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Arte de Cazar'.

## Sentido de Orientación

Además de incluir la capacidad básica de reconocer el camino correcto en territorio desconocido, esta Disciplina del Magnakai enseña a un Maestro del Kai a leer lenguas extranjeras, descifrar símbolos, seguir huellas y rastros (aunque hayan sido desfigurados) y detectar la mayor parte de las trampas. También le proporciona el don de conocer siempre por intuición la posición del norte.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Sentido de Orientación'.

## Acometida Psíquica

Esta Disciplina psíquica permite a un Maestro del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 4 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Es una poderosa Disciplina, pero también muy costosa. Por cada asalto en el que uses la Acometida Psíquica, deberás restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Una variedad menos potente de Acometida Psíquica, denominada Ataque Psíquico, puedes usarla contra un enemigo sin perder puntos de RESISTENCIA, pero sólo te añade 2 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No podrás hacer uso de la Acometida Psíquica si tu RESISTENCIA desciende a 6 puntos o menos y no en todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura surte efecto esta Disciplina. Cuando una criatura es inmune a este tipo de fuerza, se te hará saber.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Acometida Psíquica: +4 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE, pero -2 puntos de RESISTENCIA

por asalto'; y 'Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

## Pantalla Psíquica

Muchas de las criaturas hostiles que habitan en Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques y aumenta en gran manera tus defensas contra ilusiones e hipnosis sobrenaturales.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Pantalla Psíquica: no se pierden puntos de RESISTENCIA al ser atacado por fuerzas mentales'.

## Concentración

Si dominas esta Disciplina del Magnakai, podrás resistir temperaturas extremas de frío y calor sin perder puntos de RESISTENCIA y también podrás mover objetos con los poderes de concentración de tu mente.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Concentración'.

## Adivinación

Esta Disciplina avisa a un Maestro del Kai de un peligro inminente o inadvertido y le permite detectar a un enemigo invisible u oculto. También le puede revelar el verdadero propósito o intención de un extranjero o de un objeto extraño que encuentre en su aventura. La Adivinación te capacita para comunicarte telepáticamente con otra persona y para saber si una criatura posee poderes psíquicos.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Adivinación'.

**Si completas con éxito la misión que se plantea en este Libro 6 de la serie de Lobo Solitario**, podrás añadir una Disciplina del Magnakai más que tú elijas a tu Carta de Acción en el Libro 7. Esta Disciplina adicional, junto con tus otras Disciplinas del Magnakai y cualquier Objeto Especial que hayas encontrado y mantenido durante tus aventuras, podrás emplearlos en la próxima aventura de la serie de Lobo Solitario, que se titula *Muerte en el Castillo*.

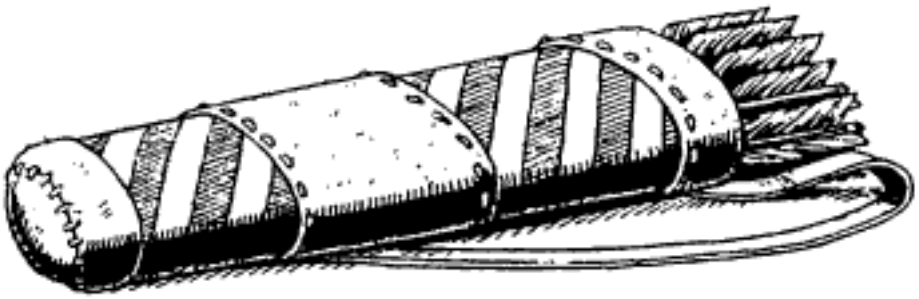
# Equipo

Antes de partir de Sommerlund en busca de la Piedra de la Ciencia de Varetta te provees de un mapa de los Stornlands y de una bolsa con dinero. Para averiguar cuántas Coronas de Oro llevas en la bolsa, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Suma 10 al número que hayas obtenido y el resultado te indica la cantidad de Coronas de Oro que contiene la bolsa y que debes anotar en la casilla 'Bolsa' de tu Carta de Acción. Sólo puedes llevar 50 Coronas de Oro como máximo, pero el resto puedes dejarlas en un lugar seguro del monasterio del Kai.

Puedes escoger cinco de los siguientes objetos, además de los que ya tengas, pero recuerda que sólo se te permite llevar como máximo dos armas y ocho objetos de la mochila.

ESPADA (Armas)
POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

MARTILLO DE GUERRA (Armas)
ARCO (Armas)
CARCAJ (Objeto Especial). Contiene seis flechas. Descuenta de la cantidad anotada en la Lista de armas las que hayas usado..
4 RACIONES ESPECIALES (Comidas). Cada una de ellas cuenta como una comida y ocupa el espacio de un objeto de la mochila.
ESTACA (Armas)
CHALECO DE CUERO (Objeto Especial). Suma 2 puntos a tu RESISTENCIA.
CUERDA (Objetos de la Mochila)
DAGA (Armas)
YESCAS (Objetos de la Mochila)
HACHA (Armas)



Apunta los cinco objetos elegidos en tu Carta de Acción, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener

sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

## Cómo llevar el equipo

Una vez que tu equipo está ya completo, la siguiente lista te indica cómo tienes que llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.
POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la Mochila.
MARTILLO DE GUERRA: se lleva en la mano.
ARCO: se lleva en la mano.
CARCAJ: se lleva colgado del hombro.
RACIONES ESPECIALES: van guardadas en la Mochila.
ESTACA: se lleva en la mano.
CHALECO DE CUERO: se lleva puesto.
CUERDA: va guardada en la Mochila.
DAGA: se lleva en la mano.
YESCAS: van guardadas en la Mochila.
HACHA: se lleva en la mano.

## Cuántos objetos puedes llevar

### Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

### Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

### Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

### Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

### Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu Carta de Acción, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

## Cómo utilizar tu equipo

### Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la disciplina del Kai de Dominio en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

### Arco y flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar arco y flechas. Si llevas en tu equipo un arco y por lo menos una flecha, podrás usarlos cuando el texto de una determinada sección te permita hacerlo. El arco es un arma muy útil, pues con ella puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no puede usarse en los combates cuerpo a cuerpo. Por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una espada o una maza.

Para poder utilizar un arco debes tener un carcaj y al menos una flecha. Cada vez que uses el arco, descuenta una flecha de la cantidad que has anotado en tu Carta de Acción. Naturalmente no podrás utilizar el arco cuando se te hayan agotado las flechas, pero es posible que durante la aventura se te presente la oportunidad de reponer tu provisión de flechas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, podrás sumar 3 al número que obtengas en la Tabla de la Suerte al hacer uso del arco. Si entablas combate armado únicamente con el arco, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar con las manos solas.

### Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

### Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura. Si has concluido con éxito anteriores libros de la serie de Lobo Solitario, ya posees algunos Objetos Especiales.

**Coronas de Oro**

La moneda de curso legal en Sommerlund y en los Stornlands es la Corona, una pequeña moneda de oro. Cada vez que mates a un enemigo y registres su cadáver puedes apropiarte las Coronas de Oro que tenga y guardarlas en tu bolsa. (Recuerda que en la bolsa sólo puedes llevar un máximo de 50 Coronas de Oro).

**Comida**

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la Disciplina del Magnakai Arte de Cazar como una de tus destrezas, no tienes necesidad de tachar una comida cuando se te dé la orden de comer.

**Poción curativa**

Esta poción puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Cada poción sólo tiene cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

# Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la Carta de Acción.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.

2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la Carta de Acción.

   Ejemplo

   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) es atacado por Monstruo Nocturno (DESTREZA EN EL COMBATE 22). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, así que suma 4 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 19.

   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Monstruo Nocturno, con lo que resulta una puntuación de -3 (19–22 = -3), que es anotada en la Carta de Acción.

3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la Tabla de la Suerte. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la Tabla de la Suerte. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA

que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).

Ejemplo

La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Monstruo Nocturno ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la Tabla de la Suerte es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

> Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
> Monstruo Nocturno pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la Carta de Acción los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.

6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.

7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

En la página siguiente a la Tabla de la Suerte aparece un resumen de las reglas para los combates.

## Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

# Niveles de Adiestramiento del Magnakai

La lista siguiente es una guía de los rangos y títulos conseguidos por los Maestros del Kai en cada estadio de su adiestramiento. A medida que vayas terminando con éxito las distintas aventuras de Lobo Solitario en la serie del Magnakai, adquirirás una Disciplina más del Magnakai por cada aventura y progresarás en el camino hacia la última distinción de un guerrero del Kai: Gran Maestro del Kai.

1. Maestro del Kai
2. Maestro Senior del Kai
3. Maestro Superior del Kai *(con este nivel de adiestramiento comienzas como Lobo Solitario las aventuras del Magnakai).*
4. Primado
5. Tutor
6. Principal
7. Mentor
8. Vástago del Kai
9. Archimaestro
10. Gran Maestro del Kai

# Círculos de la Ciencia del Magnakai

En los años anteriores a su matanza, los Maestros del Kai de Sommerlund se dedicaron al estudio de las disciplinas del Magnakai. Estas Disciplinas estaban agrupadas en clases de adiestramiento denominadas 'Círculos de la Ciencia'. Dominando las Disciplinas de un determinado Círculo de la Ciencia, un Maestro del Kai desarrollaba su pericia para la lucha (DESTREZA EN EL COMBATE) y su aguante físico y mental (RESISTENCIA) hasta un nivel que ningún guerrero normal podía alcanzar de otro modo.

A continuación se enumeran los cuatro Círculos de la Ciencia del Magnakai y las Disciplinas que se deben dominar para completarlos.

**Círculo de Fuego**

Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar

**Círculo de Luz**

Control Animal y Medicina

**Círculo de Solaris**

Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación

**Círculo del Espíritu**

Acometida Psíquica, Pantalla Psíquica, Concentración y Adivinación

Al completar un Círculo de la Ciencia, puedes sumar a tu DESTREZA EN EL COMBATE y a tu RESISTENCIA los puntos de bonificación que se indican a continuación.

## Bonificación de los Círculos de la Ciencia

**Círculo de Fuego**

+1 DC +2 R

**Círculo de Luz**

0 DC +3 R

**Círculo de Solaris**

+1 DC +3 R

**Círculo del Espíritu**

+3 DC +3 R

Las bonificaciones que adquieras por completar un Círculo de la Ciencia se suman a tus puntuaciones básicas de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

# Progresos en las Disciplinas del Magnakai

Conforme asciendas a niveles superiores de adiestramiento del Magnakai, comprobarás que tus Disciplinas mejoran progresivamente. Por ejemplo, si posees la Disciplina de Adivinación, cuando alcances el rango del Magnakai de Vástago del Kai, serás capaz de 'andar en espíritu' y abandonar tu cuerpo en un estado de animación suspendida mientras exploras tu entorno inmediato sin que te estorben las limitaciones físicas.

La naturaleza de estos avances y la forma en que afectan a tus Disciplinas del Magnakai serán indicadas en el apartado correspondiente a «Progresos en las Disciplinas del Magnakai» de los próximos libros de Lobo Solitario.

# La Sabiduría del Magnakai

La búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Varetta será muy peligrosa, pues los países que se extienden a ambos lados de la cuenca del río Storn son naciones salvajes y turbulentas que constantemente se hacen la guerra unas a otras. Utiliza el mapa para orientarte durante la aventura y toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia porque te serán de gran utilidad en ésta y próximas aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante esta búsqueda. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario y otros no, así que escoge con atención los que decides conservar.

Elige con cuidado tus tres Disciplinas del Magnakai, pues con una sabia elección cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidas que sean sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

El haber tomado parte con éxito en anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque representa una ventaja, no es esencial para triunfar en esta aventura del Magnakai.

Que el espíritu de Águila del Sol te guíe en la búsqueda de la Piedra de la Ciencia.

¡Buena suerte!

# 1

El patio del monasterio del Kai está extrañamente silencioso la mañana en la que emprendes el viaje. Un manto de escarcha cubre el suelo y reluce en las almenas. El aire es fresco y claro cuando guías tu caballo por el sendero que baja de la escarpada colina para internarse en el bosque de Fryelund. Un poco después miras hacia atrás, a las altas torres grises de tu fortaleza que se recortan contra el cielo. Te despides del monasterio en silencio antes de adentrarte en la densa arboleda. Ya no vuelves a dirigir la vista atrás.

La larga cabalgada hacia el sur no esta exenta de incidentes. En la calzada de los Invasores, la vía que une la capital con la provincia de Ruanon, tienes que enfrentarte a una banda de andrajosos forajidos. Quieren tu dinero, pero reciben una dura lección que les hace conocer los poderes de un maestro del Kai. Luchas contra ellos hasta que huyen en desbandada dejando a tres de sus compinches muertos en el camino. Después de este encuentro logras evitar los demás inconvenientes de esta región desierta y desolada.

En Ruanon eres recibido como un héroe por el señor del país, el barón de Vanalund. Su pueblo y el nunca olvidaran la deuda contraída contigo. Fue tu valor el que les salvo en cierta ocasión de la destrucción a manos de un guerrero renegado y malvado. La acogida que te dispensan es tan calurosa que estás tentado de abandonar tu propósito en la serie inacabable de banquetes y festejos organizados en tu honor. Pero no puedes faltar a tu deber y pronto partes de la ciudad minera y te aventuras de nuevo hacia el sur.

Hace mucho tiempo el camino de Ruanon a Quarlen fue partido en dos por un terrible terremoto que sacudió la región en un radio de acción de cientos de kilómetros. Esa profunda grieta recibió el nombre de garganta de Maaken, el «abismo maldito», pues sobre sus profundidades insondables pesa la maldición de una terrible herencia. Ahí fue donde, en la Edad de la Luna Negra, el rey Ulnar mató al más poderoso de los señores de la Oscuridad, lord Vashna, cuyo cuerpo, juntamente con los cadáveres de todos sus seguidores, fue arrojado en esa sima sin fondo. Dice la leyenda que su grito de agonía resonará en la garganta hasta que resucite para tomar venganza de Sommerlund y de la casa de Ulnar.

Deseas a toda costa eludir el abismo maldito. El largo rodeo hacia la ciudad-estado libre de Casiorn te parece una perspectiva mucho mejor que la visita a la ciudad fantasmal de Maaken. Poco a poco la fértil llanura del sur de Ruanon da paso a una vegetación dispersa en las inmediaciones del Gran Desierto. Allí, como una joya en medio del desierto, se alza la ciudad-estado de Casiorn. Tu estancia en la ciudad de los mercaderes es breve pero provechosa. Un golpe de suerte, ayudada por tus habilidades del Kai, te proporciona una considerable ganancia en la casa de juego de la Sabiduría de Plata. Con el dinero ganado

repones tu bolsa y compras un caballo de refresco para el viaje a Quarlen.

Una semana después llegas sano y salvo a las afueras de Quarlen y, a la luz incierta del crepúsculo, oteas la ciudad ribereña por encima de la muralla fortificada. Para alcanzar Varetta tienes que cruzar el río y solo aquí, en Quarlen, hay un puente que salve las rápidas aguas del Quarl. El camino se divide en dos cuando te aproximas a la muralla, pues hay dos puertas que dan acceso a la parte oriental de la ciudad.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación, **pasa al 308**.

Si deseas acercarte a la puerta norte, **pasa al 137**.

Si quieres aproximarte a la puerta sur, **pasa al 225**.

## 2

Varios de los frascos de cristal contienen pociones que pueden serte útiles en tu búsqueda. Al recorrer los estantes examinas con atención las etiquetas:

Poción de Laumspur (cada dosis restablece 4 puntos de RESISTENCIA ):5 Coronas de oro
Poción de arbusto de gallow (cada dosis hace dormir durante 1 ó 2 horas al que la bebe):2 Coronas de oro
Elixir de rendalim (cada dosis restablece 6 puntos de RESISTENCIA ):7 Coronas de oro
Poción de aléter (cada dosis aumenta en 2 puntos la DESTREZA EN EL COMBATE durante una pelea):4 Coronas de oro
Concentrado de hierba de tumbas (causa la muerte del que lo toma):4 Coronas de oro

Puedes comprar cualquiera de esas pociones. Todas son objetos de la mochila.[1]

Si quieres echar un vistazo a otras tiendas de esa misma calle, **pasa al 152**.

Si decides esperar a que el capitán sea servido, **pasa al 231**.

## 3

En lo alto del risco el sendero llega a un abrupto final en un elevado círculo de piedras. En el centro hay un montón de leña y al lado una Antorcha envuelta en hule. Es un montículo de señales, algo muy común en Sommerlund, especialmente a lo largo de la frontera con las montanas de Durncrag. Si quieres, puedes quedarte con la Antorcha antes de emprender el descenso por el sendero.

**Pasa al 330**.

## 4

Cuando apartas las cuerdas de la cortina éstas empiezan a retorcerse como culebras bullentes, enroscándose alrededor de tu arma volviéndola contra ti. La sueltas y retrocedes horrorizado al ver como el arma es consumida por la acción corrosiva de un ácido.

Te das media vuelta y retrocedes corriendo hasta la confluencia. El estomago se te ha revuelto al comprobar lo cerca que has estado de una muerte espantosa. Tacha en tu Carta de Acción el arma que has perdido antes de elegir el canal por el que vas a internarte.

Si deseas avanzar de frente, **pasa al 339**.

Si prefieres entrar por el canal de la izquierda, **pasa al 269**.

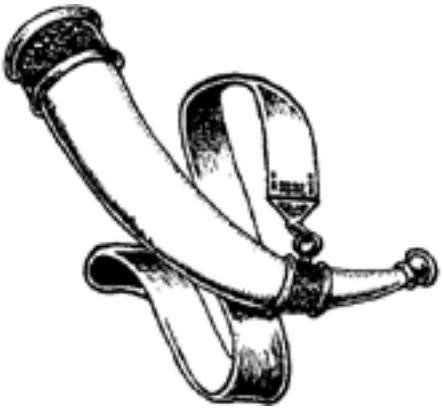
## 5

El agudo canto de un gallo anuncia el amanecer. Cuando te has vestido y recogido tu equipo, Cyrilus te esta esperando abajo en el patio.

[1] Recuerda que estás mirando redomas individuales, por lo que sólo puedes comprar una de cada poción (si puedes afrontar el precio de compra y tienes espacio para llevarlas).

-Un día radiante -dice alegremente apuntando al cielo sin nubes con su delgado bastón de roble-. Llegaremos sin dificultad a la venta 'Un alto en el camino' al anochecer.

Os despedís del posadero y de su hijo y salís montados en vuestros caballos a la estrecha calle que conduce a la puerta oeste de la ciudad. A media mañana estáis cabalgando por suaves colinas coronadas con árboles de hojas amarillas. Las cumbres aparecen cubiertas de niebla, pero ocasionales rayos de sol logran abrirse paso e iluminan los verdes campos de los valles. El tiempo transcurre velozmente mientras Cyrilus te cuenta las historias y leyendas de la región. Te enteras de que los ricos y fértiles reinos que bordean el río Storn tienen un pasado salvaje y turbulento, asolado por guerras, dividido en imperios, escindido por rivalidades entre naciones y las ambiciones de pequeños príncipes que se atacan unos a otros y al resto de la población. Lyris está en guerra con Magador, Delden con Salony y Salony con Slovia. Se libran batallas, se pierden vidas y la región es saqueada con implacable regularidad. Solo los mercenarios y los cuervos parecen prosperar gracias a los continuos conflictos.



A media tarde divisáis delante de vosotros un pequeño poblado al lado del camino. Junto a éste se encuentran estacionados muchos carros y en un campo cercano se van congregado grupos de gente. Cuando os acercáis al lugar, observáis un gran cartel clavado en uno de los carros:

TORNEO DE TIRO CON ARCO
PRECIO DE LA ENTRADA: 2 CORONAS DE ORO
PRIMER PREMIO: EL ARCO DE PLATA DE DUADON

Si deseas entrar en el recinto del torneo, **pasa al 141**.

Si no quieres o no puedes pagar la entrada, sigue tu camino **pasa al 210**.

# 6

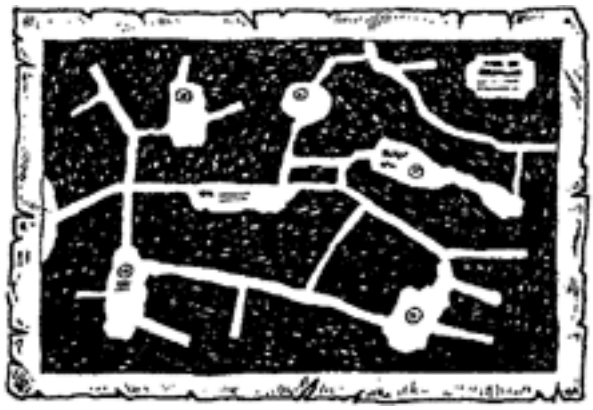
-Calma, hermanos. Es él, el señor del Kai.

Poco a poco los ancianos recobran el dominio de si mismos y sus expresiones de susto se transforman en otras de respeto y admiración.

-Soy Gwynian -dice su jefe-. Estábamos esperando tu llegada.

Señala los mapas que cubren la mesa y un enorme telescopio instalado sobre una plataforma que sobresale del techo abovedado.

-Las estrellas presagian las cosas que van a suceder. Ellas son nuestras consejeras. Sabemos que buscas la Piedra de la Ciencia y que tu búsqueda tiene fines nobles. Por eso te prometemos nuestra ayuda. Pero muchos de nuestros hermanos temen el poder de la Piedra y han decidido no hacer caso de la sabiduría de las estrellas. Han hecho el insensato y peligroso juramento de mantener en secreto la localización de la Piedra de la Ciencia y matar a todo el que la busque, pues temen que sea utilizada con fines egoístas.



De repente sus palabras son interrumpidas por unos golpes dados en la puerta del observatorio: tu caballo ha sido descubierto.

-¡Entregádnoslo! -gritan a coro voces furiosas.

-¡Deprisa, tenemos que salir de aquí! -dice Gwynian, y te introduce en una pequeña cámara.

Tira de una palanca oculta y se abre un panel secreto que deja ver un pasadizo. Mientras sigues a oscuras al sabio y a sus colegas, oyes como la puerta del observatorio es derribada y hecha astillas.

**Pasa al 158**.

# 7

Sientes una gran tensión y un inminente peligro a tu alrededor. La tranquilidad de ese caserío es engañosa. Tras ella se esconde una amenaza mortal para tu seguridad. Instintivamente empuñas tu arma y te dispones a defenderte en caso de que caigas en una súbita emboscada.

**Pasa al 258**.

# 8

Chanda jadea y se estremece cuando tu último golpe le priva de toda energía. Intenta maldecirte, pero las palabras no le salen de la garganta. Al esforzarse por hablar, se tambalea y cae muerto a tus pies.

Le das la vuelta con la punta de una bota y le registras rápida pero concienzudamente. Descubres una bolsa que contiene 10 Coronas de oro, una Poción de Laumspur (suficiente para restablecer 3 puntos de RESISTENCIA) y un Mapa de Varetta. (Anótalo en tu Carta de Acción como un objeto especial que se lleva en la mochila.) Puedes quedarte con cualquiera de esos objetos si lo deseas y salir de la horrible tienda.

**Pasa al 16**.

# 9

Los guardias se miran y asienten con un movimiento de cabeza.

-Diez Coronas de oro le convertirán en un huésped bienvenido a nuestra ciudad, extranjero -susurra el más bajo de los dos guardias tendiéndote con expectación la mano enfundada en un guantelete.

Si quieres pagar ese soborno, **pasa al 332**.

Si no quieres pagar una suma tan elevada y prefieres tratar de sortearlos sin desmontar del caballo, **pasa al 261**.

Si decides rehusar cortésmente su propuesta e intentas entrar en la ciudad por la puerta norte, **pasa al 137**.

# 10

Un hombre jovial, con larga barba, está tendido en una hamaca colgada en un

extremo de la cubierta. Abre un ojo cuando subes al barco y con gran rapidez se baja de la hamaca y saca del bolsillo un puñado de billetes.

-Bienvenido a bordo del Kazonara -dice animadamente-, el mejor barco que ha navegado por el río Storn.

Miras hacia atrás al cartel y repasas los precios: 10 Coronas de oro a Luyen, 15 a Rhem y 20 a Eula.

-Zarpamos a media noche, señor. Así que será mejor que embarque en seguida su caballo en la bodega.

Una vez que has decidido qué Billete vas a adquirir, pagas al hombre y descuentas esas Coronas de oro de tu Carta de Acción. Anota el Billete como un objeto especial que guardas en el bolsillo.

**Pasa al 82**.

# 11

*Ilustración I*

La ciudad de Eula se ha convertido en un enorme campamento militar. Sus habitantes hace tiempo que han huido al norte, abandonando sus casas y sus ganados a los mercenarios. Soldados de una docena de diferentes naciones se codean con guerreros de origen infrahumano, unidos por una común avaricia. Al divisar interminables columnas de soldados que se dirigen hacia el sur, de donde se alza una negra humareda, te invade el desaliento. Tekaro, la ciudad en la que se encuentra la Piedra de la Ciencia, está asediada y ha de resistir la acometida de un ejército de diez mil combatientes. Atraviesas campos ennegrecidos por el hollín hacia la orilla del río Quarl, donde se amontonan maquinas de asedio y se abren las trincheras. Maldices esa guerra que pone en peligro el éxito de tu búsqueda.

**Pasa al 280**.

# 12

La flecha se hinca en su pierna derecha haciéndole chillar y perder el equilibrio. Tu rápida reacción te proporciona tiempo suficiente para sacar un arma de mano y atacar al monstruo:

Yawshath: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 32

Ilustración I

*La ciudad de Eula se ha convertido en un enorme campamento militar*

Como la criatura yace en el suelo boca abajo, no restes de tu RESISTENCIA ningún punto de los que puedas perder en los dos primeros asaltos.

Puedes eludir el combate en cualquier momento escapando por la arcada por la que entraste en la capilla.

Si deseas eludir el combate, **pasa al 305**.

Si vences en él, **pasa al 112**.

# 13

Te deslizas hábilmente entre la maleza sin hacer ruido hasta que llegas al borde de un pequeño claro. Un grupo de diez encapuchados rodean un altar de piedra. Su jefe, un hombre alto y delgado que lleva una horrible mascara verde, describe círculos con una vara dorada alrededor de la cabeza de una criatura parecida a un gigantesco sapo que yace con los miembros extendidos sobre el altar. Relámpagos serpenteantes envuelven a la criatura y, mientras el canto sube de tono, el cuerpo de la bestia empieza a elevarse flotando en el aire hasta una altura de más de un metro sobre el altar.

De repente el jefe grita enfurecido y mira en dirección hacia el sitio donde estás tú. Ha detectado de algún modo tu presencia y sientes su cólera. Te apunta con su vara dorada y te dispara una descarga de energía.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 56**.

Si no tienes un arco y deseas escapar, **pasa al 182**.

Si decides sacar tu arma y disponerte combatir, **pasa al 295**.

# 14

De repente aparecen los jinetes y se despliegan en semicírculo para rodearte.

-Tenemos una deuda que saldar tú y yo, nórdico -dice silbante Roark, haciendo con los labios un gesto despectivo-. ¡Exijo una satisfacción!

La locura arranca destellos de sus ojos cuando agarra un amuleto que lleva colgado del cuello y lo levanta en alto.

-¡Ven, Tagazin, ven, yo te conjuro! ¡Ven desde el abismo del sufrimiento eterno!

Un escalofrío de terror te recorre los brazos y la nuca al oír la espantosa invocación de Roark. Miras a tu alrededor buscando un lugar por donde escapar. Solo a través del cementerio puedes huir de Roark y sus hombres. Pero al espolear a tu caballo por la puerta de piedra, un aterrador espectáculo te hace estremecer.

**Pasa al 270**.

## 15

Los guardias de la puerta se quedan atónitos e impresionados por la aparente facilidad con que has derrotado a su sargento. Vacilan y retroceden para evitar tu mirada de indignación. Picando espuelas al caballo avanzas rápidamente hacia los carros donde un grupo de guardias bisoños se dispersan como gallinas asustadas. Ninguno se atreve a desafiarte cuando maniobras con tu caballo para eludirlos y marchas al galope por la sinuosa calle que tienes enfrente.

**Pasa al 332**.

## 16

A la luz mortecina de una farola de la calle desenrollas el Mapa de Varetta y estudias la complicada red de calles y callejuelas. Anótalo en tu Carta de Acción como un objeto especial. La calle del Latón esta situada en el otro extremo de la ciudad, cerca de la muralla occidental. De repente un tañido de campana resuena sobre tejados y torres. Es el toque de queda, una hora después del cual todo el mundo debe abandonar las calles. En una hora no puedes llegar al otro extremo de la ciudad, así que decides buscar una posada donde puedas dormir esa noche y reanudar la búsqueda al amanecer del día siguiente.

**Pasa al 135**.

# 17

Te acercas al mostrador y pides una habitación donde pasar la noche. Disponen de muchas habitaciones, cada una de diferente categoría y precio. Una pizarra colgada del techo muestra las tarifas:

> DORMITORIO COMÚN: 2 Coronas de oro por noche
> HABITACIÓN INDIVIDUAL (segunda clase): 3 Coronas de oro por noche
> HABITACIÓN INDIVIDUAL (con baño de agua caliente): 5 Coronas de oro por noche

Puedes elegir cualquiera de esas habitaciones, pero recuerda descontar el correspondiente número de Coronas de la cantidad anotada en tu Carta de Acción antes de pasar al número elegido.

Si decides quedarte en el dormitorio común, **pasa al 144**.

Si decides tomar una habitación individual de segunda clase, **pasa al 202**.

Si decides tomar una habitación individual con baño, **pasa al 251**.

# 18

Sobre una mesa situada en el centro de la tienda hay unos cuantos arcos que han sido proporcionados por los aldeanos. La mayor parte de ellos se encuentran en un estado bastante lamentable, pero separas tres que no están torcidos, rajados o destensados. Uno es un arco de Vassagonia denominado jakan; otro es un arco de hueso de Kalte; y el tercero es un arco de caza durenés.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 205**.

Si eliges el jakan, **pasa al 298**.

Si eliges el arco de hueso, **pasa al 214**.

Si eliges el arco de caza durenés, **pasa al 60**.

# 19

Luyen, la ciudad de las flores y del vino, con sus torres, sus casas recubiertas de madera y sus murallas fortificadas, se recorta contra el cielo. Esta situada al pie

de los Ceners, en un recodo peligroso donde las rápidas aguas del Storn cortan la escarpada ladera del monte Prindar.

El capitán atraca la nave en el muelle de Luyen para comprar provisiones. Mientras sus hombres realizan múltiples tareas y trabajos acompañas al capitán a la farmacia.

Sobre la entrada de este famoso establecimiento cuelga un enorme tarro de piedra. La farmacia es espaciosa y esta llena de objetos que excitan tu curiosidad. Innumerables hileras de frascos que contienen líquidos, polvos, raíces y hierbas cubren los estantes de madera blanqueada. Con vistas a la próxima campaña el capitán busca medicinas vigorizantes y curativas. El herbolario se muestra encantado al leer la lista de encargos del capitán en la que se incluyen los preparados más caros.

Si deseas examinar algunas de las pociones que se alinean en los estantes, **pasa al 2**.

Si quieres echar un vistazo a otras tiendas de esa calle mientras el herbolario prepara el pedido del capitán, **pasa al 152**.

# 20

Tu emboscada sorprende al enemigo, haciendo huir a los aterrados jinetes en todas las direcciones. A tan poca distancia tu flecha atraviesa la cota de malla y el pecho del jinete que lleva el caballo de Cyrilus, matándole instantáneamente. Cuando se desploma en el suelo, sales de tu escondite entre los arbustos y arrancas las riendas de la mano del jinete muerto. Gritos furiosos resuenan en tus oídos mientras te alejas por el camino llevando al mago y su caballo a tu lado.

**Pasa al 188**.

# 21

Al final de un frío corredor de mármol gris te encuentras ante la puerta de la biblioteca. Los hombres de túnicas marrones que has visto al entrar en el patio han desaparecido: la antecámara esta desierta y silenciosa como una tumba.

La biblioteca también esta vacía, excepto los miles de libros que se alinean en los estantes de piedra. En el extremo opuesto de la biblioteca hay otra puerta.

Si deseas examinar algún libro, **pasa al 302**.

Si prefieres dirigirte hacia la otra puerta, **pasa al 127**.

## 22

Las puntas relucientes de las picas están a pocos centímetros de tu pecho cuando logras sacar tu arma y apartarlas de un golpe que las hace pedazos. Los guardias retroceden tambaleándose y temblando de miedo. Aprovechas tu ventaja y espoleando al caballo una vez más sales al galope hacia la protectora oscuridad de la calle de enfrente. Cuando los furiosos gritos de los guardias de la puerta se desvanecen, te encuentras ante un cruce.

Las sombras se alargan a medida que la noche cubre con su manto la ciudad fronteriza y estas impaciente por hallar un alojamiento seguro para ti y para tu caballo

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 41**.

Si deseas seguir por la calle de la izquierda, **pasa al 151**.

Si quieres seguir por la calle de la derecha, **pasa al 289**.

## 23

Tu flecha pasa silbando y rozando el hombro del pirata y se clava en la pierna de otro hombre que trataba de saltar por la borda. Si tienes otra arma, debes empuñarla, pues el pirata avanza hacia ti.

**Pasa al 92**.

## 24

La capilla ha estado abandonada durante muchos años, expuesta a la intemperie. Apenas queda nada en su interior. En un rincón descubres un agujero por el que divisas otra cámara debajo. El suelo de esa otra cámara esta cubierto de grandes charcos brillantes Una corriente de aire lleva hasta ti el apestoso olor a moho y podredumbre. Sobre los restos de un cadáver se pasea una rata que te mira con sorpresa. La débil luz verdosa de la capilla se refleja en sus ojillos que semejan granos de pimienta. Al acostumbrarte a esa penumbra compruebas que la cámara esta en realidad llena de cadáveres: las desgraciadas víctimas del yawshath. Después descubres un Martillo de guerra que reluce sobre el pecho de un cadáver. Todo esta cubierto de moho, excepto esa arma que brilla como si fuera completamente nueva.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, **pasa al 276**.

Si tienes una cuerda puedes intentar apoderarte del martillo de guerra **pasando al 101**.

Si prefieres no hacer caso del arma y volver con Cyrilus, **pasa al 338**.

# 25

Al otro lado de la puerta una estrecha escalera conduce a una pequeña habitación. Dos de las paredes están cubiertas desde el suelo hasta el techo de estanterías llenas de libros, y en los anaqueles de otra se amontonan campanillas y pergaminos enrollados y atados con cintas de seda verde. En la pared restante se abre una puerta y aparece una diminuta criatura de ojos color carmesí, sin párpados, que te saluda. Al instante reconoces los rasgos atrofiados de un kloon.

-Buenas noches, señor -dice con voz sonora-. Bienvenido a la sede de nuestro gremio. ¿En qué podemos servirle?

Si deseas preguntar al kloon por donde puedes ir a la calle del Latón, **pasa al 165**.

Si prefieres pedirle información sobre la Piedra de la Ciencia de Varetta, **pasa al 262**.

Si no quieres hacer a la criatura ninguna Pregunta, sal de la casa del gremio de pregoneros y **pasa al 105**.

# 26

*Ilustración II*

Tu puntuación te clasifica para participar en la final, pues solo otro arquero ha obtenido más de ocho puntos. Se llama Altan y es un hombre corpulento con rasgos toscos, un guardabosques de las montañas del norte. Tiene un arco de madera de toa de color anaranjado y su destreza con ese arma es formidable. Va a ser una difícil contienda.

Altan: DESTREZA EN EL COMBATE 30 RESISTENCIA (puntos de OBJETIVO) 50

Ilustración II

*Altan tiene un arco de madera de toa de color anaranjado*

La final del torneo se disputa de acuerdo con las reglas normales de los combates.[2] La única diferencia es que comienzas con 50 puntos de RESISTENCIA (o BLANCOS ). Los puntos de RESISTENCIA que pierdas se restan de esos BLANCOS (tu puntuación normal de RESISTENCIA permanece intacta durante este concurso). El primero que pierda los 50 BLANCOS pierde el torneo. (No necesitas descontar ninguna flecha en tu Carta de Acción durante el concurso.)[3]

Si eres el primero en perder los 50 BLANCOS , **pasa al 183**.

Si Altan es el primero en perder los 50 BLANCOS , **pasa al 252**.

# 27

Espoleando a tu caballo subes el empinado sendero que conduce a la casa solariega, pasas bajo una puerta flanqueada por torreones y te detienes ante un pequeño cobertizo cuyas paredes están adornadas con complicados herrajes. La mitad superior de la puerta de una cuadra se abre y un joven de pelo hirsuto te mira indiferente.

-¿Desea un cess para Amory? -te pregunta bruscamente-. Son tres Coronas de oro.

Te muestra en una mano una tarjeta azul y te tiende la palma abierta de la otra.

Si deseas preguntarle que es un cess, **pasa al 273**.

Si quieres pagarle las 3 Coronas de oro, **pasa al 304**.

Si decides no hacer caso del joven y continuar tu camino, **pasa al 146**.

# 28

Cuando el guerrero se estrella contra el suelo, ves a tu compañero de viaje enzarzado en una pelea con cinco jinetes provistos de armaduras. Le van rodeando

[2]En este combate no puedes ganar bonus de un Escudo ni de otra arma que no sea un Arco. En este caso, Maestría en el Manejo de Armas con el Arco te confiere los 3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE que concede esta Disciplina con armas normales cuerpo a cuerpo (cuando se usa el arco normalmente se pide que escojas un número de la Tabla de la Suerte, y si tienes Maestría en el Manejo de Armas sumas 3 puntos al número escogido). Podrían aplicarse otras restricciones dependiendo de tu interpretación de las reglas.

[3]Si estás usando el Jakan y eliges un 0 de la Tabla de la Suerte en cualquier momento, pasa inmediatamente al 335.

y sus intentos por zafarse son inútiles. Un golpe de maza pone fin a su resistencia y se desploma sobre el cuello de su caballo. Un instante después los jinetes cruzan el puente al galope llevando a remolque a su prisionero inconsciente.

Si deseas perseguirlos, **pasa al 39**.

Si quieres registrar el cadáver de tu enemigo muerto, **pasa al 139**.

## 29

Un dolor espantoso te desgarra el pecho y los muslos atravesados por innumerables flechas. Gritas aterrado, pero el dolor cede paso a una fatal insensibilidad. El caballo te lleva hacia las puertas de Tekaro y lo ultimo que ves son los calderos que empiezan a derramar aceite hirviendo y plomo fundido.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

## 30

Los tres hombres cambian miradas recelosas antes de ofrecerte un asiento. Un guerrero con el rostro picado de viruela efectúa un chasquido con los dedos y grita para hacerse oír en el atestado local:

-¡Moza, cuatro jarros de cerveza!

La cerveza es escanciada en cuatro grandes jarros de barro, cada uno de los cuales tiene una capacidad de cerca de dos litros. Tambaleándose bajo el peso de la bandeja, la camarera llega a la mesa y coloca en ella los jarros.

-Son ocho Coronas, señor -dice jadeando y con la pecosa frente perlada de gotas de sudor.

Si quieres pagar la cerveza, **pasa al 230**.

Si no quieres o no puedes pagarla, **pasa al 159**.

## 31

De pronto, al mirar a Roark a los ojos, de un negro resplandeciente bajo las anchas alas de su sombrero, te viene a la memoria el rostro de la mujer a la que has matado. El parecido es tan llamativo—la misma nariz aguileña y la misma piel cetrina— que deben de ser parientes.

De repente aparecen los jinetes y se abren en semicírculo para rodearte. Una voz grita:

—¡Arla ha muerto! ¡El nórdico la ha matado!

El odio transforma el rostro del hidalgo en una mascara temblorosa. El furor arranca destellos de sus ojos cuando se rasga la túnica y agarra un amuleto que lleva colgado del cuello.

—¡Ven, Tagazin, ven, yo te conjuro! ¡Ven desde el abismo del sufrimiento eterno!

Un escalofrío de terror te recorre los brazos y la nuca al oír la espantosa invocación de Roark. Miras a tu alrededor buscando un lugar por donde escapar. Solo a través del cementerio puedes huir del hidalgo y sus hombres. No obstante, cuando espoleas al caballo por la puerta de piedra, la sangre se te hiela en las venas al contemplar el horrible espectáculo que se desarrolla ante tus ojos.

**Pasa al 270**.

## 32

Intuyes que las cuerdas son organismos vivientes y que forman una trampa sensible y sofisticada para proporcionar alimento a algún depredador desconocido. Continuar en esa dirección podría resultar fatal para ti.

Si quieres apartar las cuerdas con tu arma antes de seguir adelante, **pasa al 4**.

Si decides retroceder a la confluencia y adentrarte por un canal diferente, **pasa al 64**.

## 33

Te llevas una desagradable sorpresa al volver donde se quedó Cyrilus: él y tu caballo han desaparecido. En un primer momento le maldices, creyendo que ha ido a echar un trago de cerveza en la cercana cabaña. Pero cuando descubres en el suelo junto al camino su bastón de roble, tienes el presentimiento de que algo grave ha sucedido.

Trepas al techo de uno de los carromatos estacionados y aguzas la vista oteando en todas las direcciones. De repente le divisas rodeado por un grupo de hombres a caballo que se alejan al galope hacia el oeste. Cuentas seis de ellos más un

caballo sin jinete: el tuyo. Después descubres que, debidamente amarrado a la trasera del carromato, hay un caballo ensillado.

Si deseas montar en ese caballo y salir en persecución de los jinetes, **pasa al 271**.

Si intentas encontrar al propietario de ese caballo y proponerle comprárselo, **pasa al 325**.

## 34

El ruido de la pelea ha atraído la atención de muchos mercenarios y de sus capitanes. Se asoman a las ventanas y te aclaman ruidosamente cuando acabas con el último de los guardias de la ciudad. Limpias tu arma y le apoderas de una bolsa llena de Coronas de oro que encuentras en el bolsillo de uno de los guardias muertos. (Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte y súmale 5: el resultado te indica la cantidad de Coronas de oro que contiene la bolsa.)

De repente la puerta de la posada se abre y un capitán de mercenarios te introduce por ella antes de que lleguen otros guardias y descubran tu obra. Le ha impresionado tu destreza en la lucha y te invita a un trago. Intuyes que su gesto de amistad es auténtico, sin que oculte ninguna amenaza, y aceptas agradecido la invitación.

**Pasa al 211**.

## 35

Recoges la llave y subes la escalera a tu habitación, que se encuentra en la buhardilla de la venta. Te duermes profundamente y al amanecer te levantas del estrecho catre. Por un cristal roto de la ventana entra un viento frío que te hace estremecer. Cuando la clara luz de la mañana inunda la diminuta buhardilla, descubres con consternación que tu mochila está tirada y medio abierta en el suelo. Las ratas han roído un agujero en ella y se han comido o echado a perder todos los alimentos que tenías dentro. Táchalos en tu Carta de Acción antes de recoger tu caballo y abandonar la venta.

**Pasa al 272**.

## 36

Estás a escasos centímetros de la carreta cuando tu caballo rehúsa saltar. Se

encabrita agitando las patas delanteras en el aire. La larga cabalgada del día ha hecho mella en él y no tiene fuerzas ni voluntad para salvar el impresionante obstáculo.

Te tambaleas hacia atrás cayendo sobre los cuartos traseros del animal. De repente el caballo se desploma y te aplasta debajo de él.

El tremendo dolor se convierte en aturdimiento mientras luchas contra la muerte inminente. Pero es ésta una batalla que ya no puedes ganar.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

## 37

De repente el taxidermista salta desde detrás de un banco de trabajo a tu derecha y te arroja a la cara una botella de cristal. Te agachas instintivamente, pero la botella se estrella contra tu hombro, cubriéndote de cristales rotos y de ácido corrosivo. Pierdes 12 puntos de RESISTENCIA .

Si sobrevives a este terrible ataque, el taxidermista desenvaina un estoque e intenta clavártelo en el corazón.

Chanda el taxidermista: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 24

Si deseas eludir el combate en cualquier momento saliendo de la tienda a todo correr montar en tu caballo y huir al galope, **pasa al 279**.

Si te mantienes firme y vences en la pelea, **pasa al 8**.

## 38

Saltas por encima del parapeto en el último segundo y te sumerges en las frías e impetuosas aguas del río Quarl. Estás vivo, pero la corriente irresistible te arrastra alejándote del puente.

**Pasa al 306**.

## 39

La persecución te hace internarte en el corazón de las colinas de Varetta. Pronto el camino empieza a descender por valles y hondonadas excavadas por rápidas

corrientes de agua o asciende por densos bosques que se agarran precariamente a las laderas de los precipicios y despeñaderos. A menudo pierdes de vista a los jinetes, pero tus Disciplinas básicas del Kai de Rastreo y Caza te permiten seguir su rastro con facilidad. Pero cuando llegas a un diminuto poblado encaramado en la cornisa de un risco bordeado de árboles, las huellas se difuminan. No obstante, descubres que al otro lado del poblado un sendero pedregoso se separa del camino principal y sube entre los árboles.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación, **pasa al 117**.

Si deseas continuar por el camino principal, **pasa al 143**.

Si quieres tomar el sendero que sube al risco, **pasa al 241**.

## 40

Limpias tu arma en la capa de uno de los ladrones muertos y das la vuelta al cadáver con la punta del pie. Varias tumbas muestran señales de haber sido saqueadas por los ladrones. A sus lados se acumulan montones de tierra recién excavada y por todas partes hay tapas de ataúdes destrozados. Las armas que esos hombres usaban son viejas y están oxidadas. Como el resto de su botín, proceden de tumbas y sepulturas. Al registrar los cadáveres encuentras 27 Coronas de oro, una Botella de vino y un Espejo. Puedes quedarte con cualquiera de esos objetos. Después abandonas el cementerio.

**Pasa al 191**.

## 41

Presientes que la calle de la izquierda oculta una fuerza hostil o peligrosa. No puedes reconocer su naturaleza exacta, pero el aura maldad que percibes es muy intensa.

Si quieres explorar la calle de la izquierda, **pasa al 151**.

Si deseas evitar la manifiesta presencia del mal y avanzar por la calle de la derecha, **pasa al 289**.

## 42

Las condiciones dentro de la tienda son espantosas. Heridos graves yacen en

el suelo fangoso sin otra cosa que harapos para cubrir sus llagas. Muchos no tienen ni botas, que les han sido robadas por camaradas sin escrúpulos que se han aprovechado de su impotencia. Uno de esos hombres esta tratando de cortar la bolsa de un soldado sin sentido cuando tu entras en la tienda. Se pone en pie de un salto y te ataca con un puñal curvo.

Ladrón: DESTREZA EN EL COMBATE 16 RESISTENCIA 21

Si quieres eludir el combate en cualquier momento, montando en tu caballo y cabalgando al galope por el sendero, **pasa al 70**.

Si vences en la lucha, **pasa al 86**.

# 43

No obtienes respuesta. Rodeas el mostrador y echas una mirada a la habitación de la parte de atrás. Pero esta también está desierta. Tus sospechas aumentan cuando adviertes que la puerta de la cocina y la trasera de la cabaña se hallan abiertas de par en par. Una mecedora está caída de lado y descubres otras señales de un reciente alboroto. Te dispones a registrar la habitación cuando oyes un débil grito pidiendo socorro. Es Cyrilus, que se encuentra en dificultad.

**Pasa al 317**.

# 44

De repente se produce una tremenda sacudida y eres arrojado de cabeza contra la borda (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA ). El chasquido de metal retorcido y de maderas astilladas rompe el silencio al chocar el Kazonara con una armadía, un conjunto de troncos unidos por cadenas que flotan en el río. El barco retiembla y se ladea violentamente.

**Pasa al 224**.

# 45

Es Altan. Antes de que puedas explicarle lo que ha sucedido, te estrecha la mano felicitándote por tu destreza con el arco pues, a pesar de haber sido derrotado, desea demostrarte que no te guarda rencor. Le das las gracias y le informas de tu difícil situación.

-Creo que podemos hacer un trato -replica Altan mirando con avidez el arco de plata.

Si quieres cambiarle a Altan el premio recién ganado por su caballo, **pasa al 212**.

Si no quieres desprenderte del arco de plata, **pasa al 148**.

# 46

Un hilo de sangre se desliza por la comisura de los labios del viejo mago, que parpadea y cierra los ojos. Ha muerto. Le entierras en el cementerio de la iglesia, en el mismo lugar donde cayó, y rezas en silencio una oración a los espíritus del Kai para que velen por él en su postrer viaje. Una profunda tristeza te embarga al dirigir una última mirada al bastón de roble que señala su tumba. Después reemprendes el camino hacia Varetta.

**Pasa al 168**.

# 47

*Ilustración III*

-¿Como te atreves a hacerme perder el tiempo? -dice con un bufido de desprecio-. ¡Deshaceos de este estúpido!

Sus guardaespaldas se adelantan hacia ti con los brazos levantados, dispuestos a atacarte. Uno de ellos lleva en el puño un aro metálico con pinchos de hierro y, a juzgar por su expresión, esta impaciente por usarlo.

Guardaespaldas: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 34

A causa de la rapidez de su ataque no puedes utilizar el arco.

Si vences en la lucha, **pasa al 263**.

# 48

El local vuelve de nuevo a bullir de ruido y actividad. Las pendencias son tan frecuentes en Quarlen que pronto se olvidan. Aparece el hijo del posadero y ordena que los cadáveres sean arrojados al río, pero no sin antes despojarlos de sus bolsas.

-Para reparar los daños -dice con una sonrisa.

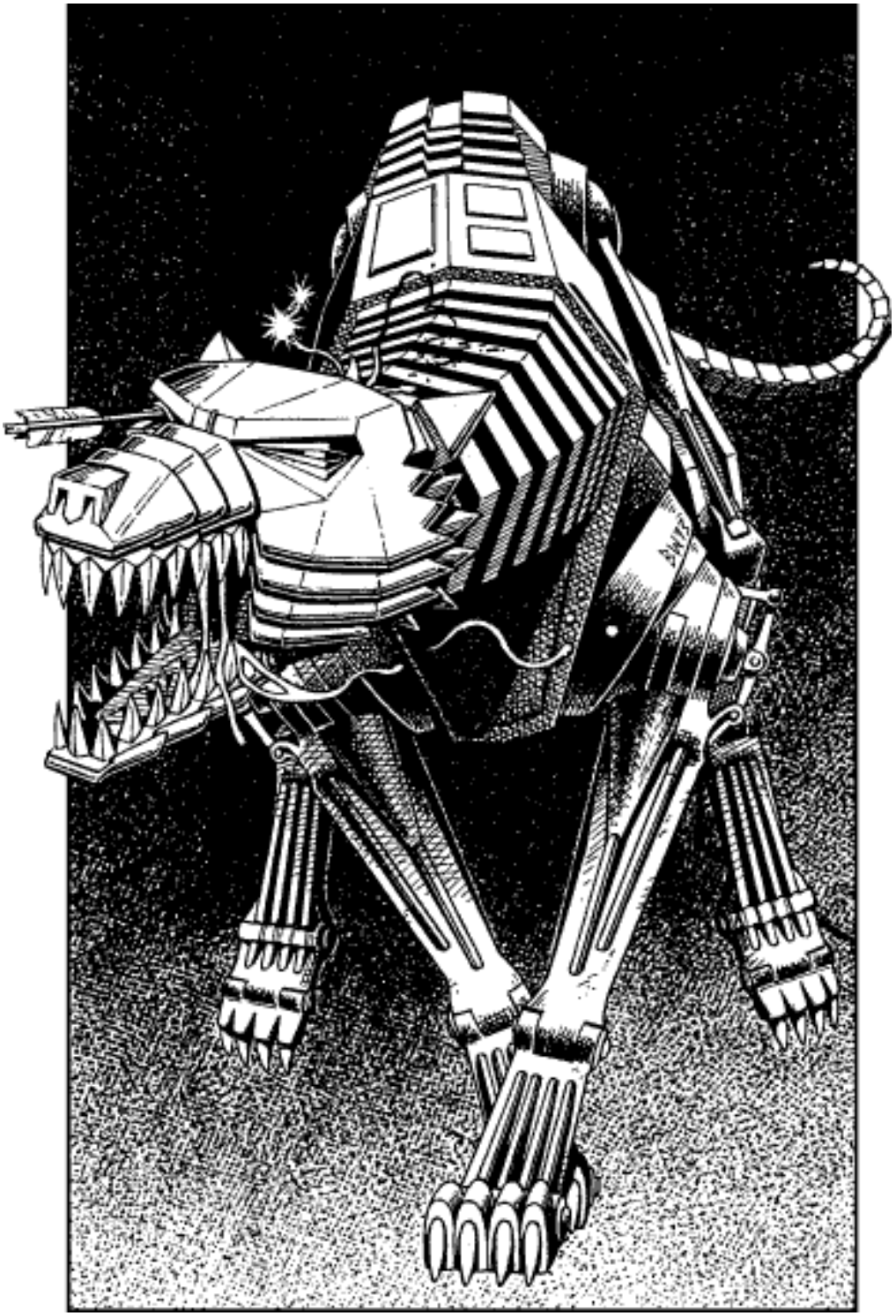


Ilustración III

*Uno de los guardaespaldas lleva en el puño un aro metálico con pinchos de hierro.*

A tus pies yace en el suelo un delgado tubo de cuero. Descubres que contiene 5 Coronas de oro y un Mapa de Tekaro, una ciudad del sur. Puedes quedarte con esos objetos. Si deseas conservar el Mapa anótalo en tu Carta de Acción como objeto de la mochila.

Si quieres tomar asiento y encargar algo de cena, **pasa al 172**.

Si deseas acercarte al mostrador y preguntar si tienen alguna habitación donde hacer noche, **pasa al 232**.

## 49

El guardia te arrebata de la mano la tarjeta azul y después se dirige a la pared posterior de la que descuelga una antorcha encendida. Sosteniendo la antorcha en alto, vuelve a tu lado y examina primero la tarjeta y luego tu rostro.

-Entre -gruñe arrugando la tarjeta en su puño peludo.

Espoleas a tu cansado caballo y atraviesas la puerta de la ciudad.

**Pasa al 129**.

## 50

Los dos no pueden estar diciendo la verdad puesto que el prestidigitador ha dicho que al menos uno de ellos miente. Has perdido la apuesta.

Descuenta las Coronas de oro que ha apostado de la cantidad anotada en la Carta de Acción. Después te diriges al mostrador y preguntas si tienen una habitación donde puedas dormir esa noche.

**Pasa al 253**.

## 51

La daga te hiere en la cadera antes de clavarse varios centímetros en el parapeto de madera (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA ). El hecho de que sigas con vida acobarda al pirata que se tambalea cuando le atacas abalanzándote sobre el. Antes de que pueda recuperarse, le arrojas por la borda a las frías y profundas aguas del Storn.

**Pasa al 254**.

# 52

Una lluvia de flechas cae sobre ti. Sientes un dolor desgarrador en el pecho, en el cuello y en los hombros. Estás mortalmente herido y, aunque te esfuerzas con tenaz determinación por aferrarte a la vida, esta es una batalla que ya no puedes ganar. La conmoción y la pérdida de sangre te han debilitado de tal modo que caes de la silla y mueres en el camino de Varetta.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

# 53

El hombre escucha tu pregunta mientras sus ojos tratan de adivinar tus intenciones.

-¿Y qué busca un guerrero en la calle de los Sabios? -comenta acariciándose con los finos dedos su larga barba gris.

Estas buscando una buena respuesta que no revele el objeto de tu búsqueda cuando de repente el hombre se muestra muy agitado.

-No puedo ayudarle -dice bruscamente y se aleja del mostrador desapareciendo en un abrir y cerrar de ojos entre los grupos de mercenarios borrachos. Su súbita marcha te deja perplejo. ¿Habrás dicho algo que le impulse a comportarse de una manera tan extraña?

Si deseas acercarte a la mesa del comerciante, **pasa al 240**.

Si prefieres acercarte al posadero, **pasa al 312**.

# 54

No tienes más remedio que pasar la noche en la cuadra con tu caballo. Tu sueño es muy incómodo, pues en la cuadra se cuelan el viento y la lluvia. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA . Haz el ajuste necesario en tu Carta de Acción.

**Pasa al 272**.

# 55

-¡Bah! -exclama un guardia despectivamente-. No tenemos tiempo para perderlo con un estúpido vagabundo. Regrese a Casiorn; aquí no tiene nada que hacer.

Escupe al suelo y con su compañero se vuelve hacia la puerta abierta.

Si quieres ofrecerles dinero para que te dejen entrar, **pasa al 9**.

Si deseas sortearlos lanzándote al galope a través de la puerta abierta, **pasa al 261**.

Si decides dar media vuelta y tratar de entrar en la ciudad por la puerta norte, **pasa al 137**.

## 56

Sacas una flecha, apuntas y disparas un instante antes de que la descarga de energía te alcance en el pecho. Tu flecha se clava en el corazón del jefe, matándole inmediatamente, pero la herida que tú has sufrido te derriba al suelo. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. El número que obtengas indica el número de puntos de RESISTENCIA que has perdido a causa de la herida del pecho.[4]

Si sigues vivo, te pones en pie tambaleándote y corres lo mas rápidamente que te es posible entre la maleza hacia tu caballo. Uno de los encapuchados ha recobrado la vara dorada del jefe y se dispone a utilizarla.

**Pasa al 182**.

## 57

El dardo se te clava con tal fuerza que te levanta de la silla y te arroja al suelo. Fogonazos luminosos destellan ante tus ojos y jadeas anhelante mientras un terrible entumecimiento se extiende desde el pecho a los miembros. No sientes dolor: solo una escalofriante parálisis que te priva de toda capacidad de resistencia frente a la muerte.

Tu búsqueda y tu vida terminan así ante la puerta de Denka.

## 58

Tu poder te dice que el kloon se siente profundamente ultrajado y ha ido a

[4]En libros posteriores de Lobo Solitario, en la elección de un número de la Tabla de la Suerte que indica una pérdida de RESISTENCIA, el -0- se interpreta como una pérdida de 10 puntos de RESISTENCIA en lugar de 0. Esta podría o no ser la intención del autor de este pasaje.

buscar a un feroz perro de guerra de Vassagonia. Como al perro no le han dado de comer desde hace más de dos días, es poco probable que atienda a razones. Sin dudarlo un instante decides abandonar la casa del gremio antes de que el kloon vuelva con su perro hambriento.

**Pasa al 105**.

## 59

Comprendes que ha llegado el momento de decidir si vas a seguir con el capitán o vas a dejar su compañía y cabalgar por tu cuenta hacia Tekaro.

Si quieres seguir con el capitán, **pasa al 290**.

Si decides cabalgar solo hacia Tekaro, **pasa al 11**.

## 60

La gran calidad de las armas fabricadas por los armeros de Durenor les ha proporcionado una justa fama en los Lastlands. El arco que has elegido es muy viejo, pero a diferencia de los otros dos se encuentra aún en excelente estado.

Para iniciar el torneo, **pasa al 340**.

## 61

Tu Disciplina del Magnakai te permite percibir el suave aroma del arbusto de gallow. Esta planta se conoce comúnmente en tu país, Sommerlund, con el nombre de «diente adormecedor», pues con sus espinas trituradas se elabora una poderosa poción somnífera. Por alguna razón desconocida ese hombre esta intentando dejarte sin sentido.

Si deseas sacar tu arma y atacarle, **pasa al 277**.

Si prefieres dejar la copa y marcharte, **pasa al 279**.

## 62

Has acertado. El niño tiene el pelo rubio y la niña es morena.

Tu lógica te ha permitido deducir que los dos no pueden estar diciendo la verdad, puesto que el prestidigitador ha dicho que al menos uno de ellos miente. Y

si uno miente, el otro no puede estar diciendo la verdad. Por eso la conclusión es obligada: los dos mienten.

El prestidigitador te paga la cantidad de coronas de oro que has apostado. Recuerda sumarlas al total que tienes anotado en la Carta de Acción. Después te diriges al mostrador y preguntas si tienen una habitación donde puedas dormir esa noche.

**Pasa al 253**.

# 63

*Ilustración IV*

El sendero que conduce al castillo de Taunor es empinado y resbaladizo, demasiado traicionero para intentar subirlo a caballo. Cyrilus se ofrece para quedarse y cuidar de tu caballo mientras vas a buscar el agua de la fuente, diciéndote que el es ya muy viejo para escalar la colina. Sin embargo, sospechas que se trata de un pretexto para echarse una siestecita.

El castillo esta a menos de kilómetro y medio del camino principal, pero tardas más de media hora en completar el arriesgado ascenso hasta el saliente rocoso. Los ruinosos muros del castillo están cubiertos de húmedo follaje y moho. La roca cortada a pico proyecta su sombra tenebrosa sobre la torre del homenaje. Te guías por el sonido del agua hasta que llegas a una pequeña capilla donde descubres un riachuelo que brota de una grieta en el altar de piedra. Al arrodillarte ante el altar para llenar la botella, oyes de repente un ruido: no estás solo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 162**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 278**.

# 64

Retrocedes a la confluencia y te detienes para decidir cual es el mejor camino que puedes tomar.

Si deseas continuar de frente, **pasa al 339**.

Si decides internarte por el canal de la izquierda, **pasa al 269**.

Ilustración IV

*El sendero que conduce al castillo de Taunor es empinado y resbaladizo*

# 65

Soltando un grito horripilante el yawshath se lanza derecho contra ti desde lo alto de la escalera. Con nervios de acero aguantas su embestida. Le asestas un golpe oportuno y mortalmente preciso, desgarrando el pecho de la criatura. Una décima de segundo después saltas hacia un lado para evitar ser aplastado por el pesado cuerpo del monstruo, que se estrella contra las losas del suelo. Allí se estremece por un instante antes de que la muerte le arrebate su alma perversa.

Conmocionado pero agradecido de seguir vivo, vuelves a la capilla y llenas la botella con Agua de Taunor (tienes bastante para restablecer 6 puntos de RESISTENCIA). Puedes beber el Agua ahora o guardarla en la mochila para un futuro uso. Si la guardas, anótala en tu Carta de Acción como un objeto de la mochila.

Si ahora deseas registrar la capilla, **pasa al 24**.

Si decides volver con Cyrilus, **pasa al 338**.

# 66

El hombre reacciona con gran rapidez a tu ataque. Te lanza la bandeja de plata a la cabeza y escapa a la trastienda por una arcada cubierta con una cortina.

Si quieres perseguirle, **pasa al 324**.

Si decides dejarle en paz y salir de la tienda, **pasa al 279**.

# 67

En la calle se hace un silencio de muerte y todos los ojos te miran acusadores. El odio desfigura la cara del jefe. Te señala con un dedo y profiere una espantosa maldición.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, **pasa al 255**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 315**.

# 68

Mientras cabalgas por el muelle estudias el mapa de los Stornlands buscando

otra ruta hacia Tekaro. Hay dos caminos que conducen a esa ciudad: uno a través de los montes Ceners vía Rhem y otro a través de Amory y el bosque de Eula. La falta de sueño y la fatiga del largo viaje te entorpecen la mente y decides que lo primero que debes hacer es buscar un sitio donde dormir esa noche.

Una fonda del muelle exhibe un letrero en el que ofrece las camas más confortables de todo Soren. Eso es todo lo que necesitas para dejar tu caballo en su cuadra y entrar en el local.

**Pasa al 167**.

## 69

Te oprimes contra la pared del estrecho nicho rezando para que el monstruo pase de largo. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, suma 5 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 5, **pasa al 128**.

Si está entre 6 y 14, **pasa al 246**.

## 70

El sendero termina en un punto donde los ríos Storn y Quarl confluyen en forma de uve. Mecánicos y carpinteros trabajan en la construcción de pontones para hacer puentes flotantes que parecen hileras de botes de remos y servirán para cruzar el río.

Mirando fijamente el agua descubres en la base de la muralla de la ciudad una sombra oscura que semeja la entrada de una cueva. Después de concentrarte unos pocos segundos, distingues unos barrotes de hierro entrecruzados. Es la desembocadura de una alcantarilla.

Si deseas preguntar a los ogrones de piel azulada que saben acerca de esa alcantarilla, **pasa al 133**.

Si quieres montar en uno de los pontones y cruzar remando el río, **pasa al 163**.

Si prefieres atravesar el río a nado, **pasa al 171**.

# 71

*Ilustración V*

El hombre da un salto hacia atrás y saca una ancha espada de debajo de su capa de piel de oso.

-¡Estúpido! -grita despectivamente-. ¡Vencerá quien quede con vida!

Has insultado a ese hombre y está decidido a luchar a muerte por su honor. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea, pues luchas desde la silla del caballo.

Barbarroja: DESTREZA EN EL COMBATE 19 RESISTENCIA 28

Si deseas eludir el combate en cualquier memento escapando al galope, **pasa al 279**.

Si vences en la lucha, **pasa al 237**.

# 72

Los gritos del sargento de la guardia de la ciudad resuenan en tus oídos mientras espoleas al caballo hacia la carreta. Haces votos por que tu montura tenga la fuerza necesaria para salvar el obstáculo, pues no te queda más opción que saltar: ya no puedes volverte atrás.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 1, **pasa al 36**.

Si está entre 2 y 7, **pasa al 166**.

Si está entre 8 y 11, **pasa al 274**.

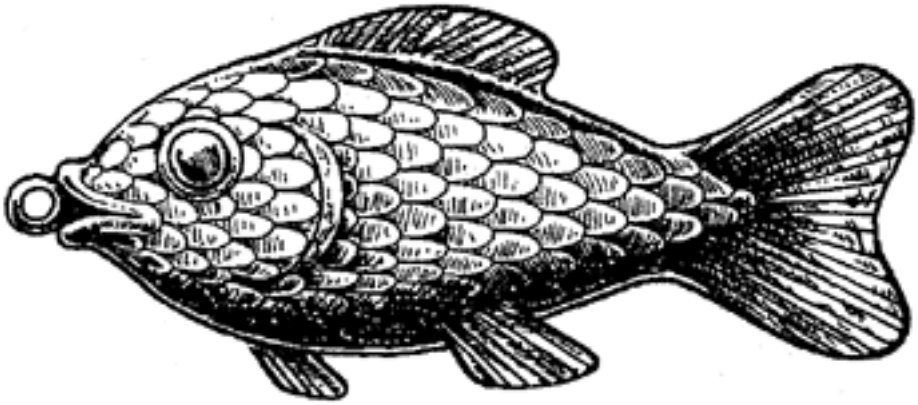
# 73

Poco antes del mediodía cruzas un poblado desierto. Ruinas de cabañas y alquerías incendiadas salpican el paisaje como esqueletos calcinados. Son las señales inconfundibles de la guerra. Dos o tres kilómetros más adelante encuentras una iglesia. Entre las tumbas del cementerio anejo a la iglesia, se tambalea como

Ilustración V

*Está decidido a luchar a muerte contigo.*

un cuervo herido un hombre cubierto de andrajos y de lodo. Cuando llegas a la puerta del cementerio, el hombre te ve y grita lastimosamente pidiéndote socorro.



Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 173**.

Si deseas ayudar al hombre, **pasa al 337**.

Si no quieres ayudar al hombre y prefieres ignorarle y continuar cabalgando hacia Soren, **pasa al 191**.

## 74

No tienes que esperar mucho tiempo, pues los jinetes aparecen a los pocos minutos. Tan pronto como creen que te has ido, salen en fila india de detrás de una cabaña abandonada y forman un círculo en medio del poblado. Aunque no puedes oírlos, por sus furiosos movimientos y gestos deduces que deben de mantener una acalorada discusión. De repente rompen el círculo y cabalgan hacia donde tú estás. Cyrilus, que sigue inconsciente tumbado boca abajo sobre su caballo, es llevado a remolque por el último jinete.

Si tienes un arco y deseas tenderles una emboscada desde tu escondite, **pasa al 20**.

Si deseas atacar al último jinete y tratar de rescatar a Cyrilus, **pasa al 203**.

Si prefieres dejarles pasar y después seguirlos, **pasa al 227**.

## 75

Un ensordecedor rugido de rabia y dolor resuena en tus oídos. El monstruo

retrocede tambaleándose, con el rostro transformado en una máscara sangrienta: la flecha le ha atravesado un ojo. Se estremece y balancea antes de caer de espaldas. Durante unos instantes se retuerce entre el lodo y los escombros que cubren el suelo de la capilla.

**Pasa al 112**.

# 76

El propietario de la fonda de las Espadas Cruzadas acostumbra echar a la calle a quienes no pueden pagar la comida y el alojamiento. Esto te coloca en una situación difícil, pues hace una hora que ha sonado el toque queda y los guardias de la ciudad pueden apresar a todo el que vague por las calles una hora después de ese toque.

En vez de exponerte a ser encarcelado y fracasar así en tu búsqueda, puedes vender parte de tu equipo para obtener algo de dinero. El barrigudo mercenario que tomó las apuestas te pagara las siguientes cantidades por estos (y sólo estos) artículos:

ESPADA: 3 Coronas de oro
DAGA: 1 Coronas de oro
ESPADÓN: 6 Coronas de oro
ESPADÍN: 2 Coronas de oro
MAZA: 3 Coronas de oro
ANILLO DE RUBÍES: 10 Coronas de oro
MARTILLO DE GUERRA: 5 Coronas de oro
LANZA: 4 Coronas de oro
HACHA: 2 Coronas de oro
ARCO: 5 Coronas de oro
ESTACA: 2 Coronas de oro
BROCHE DE PLATA: 7 Coronas de oro

Necesitas 2 Coronas de oro como mínimo para pasar la noche en la fonda de las Espadas Cruzadas.

Si quieres vender parte de tu equipo, haz los ajustes necesarios en tu Carta de Acción y **pasa al 336**.

Si prefieres conservar tu equipo o no tienes nada que interese al mercenario, debes correr el riesgo de enfrentarte con los guardias de la ciudad **pasando al 138**.

# 77

*Ilustración VI*

Saltando sobre los cadáveres te abres camino por la cubierta hacia el capitán, que lucha con cinco piratas. A la vez que ataca con un espadón que maneja con la mano derecha, para los golpes de sus adversarios con un escudo de bronce que rodea su mano izquierda. Pelea con fría determinación, deshaciéndose fácilmente de los torpes piratas. Entonces un cuerno de guerra anuncia la llegada de una nueva y formidable oleada de atacantes. Te anticipas al peligro que corre el capitán y corres a proteger su retaguardia del ataque de los enloquecidos y vociferantes piratas.

Piratas: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 30

Debido a su frenético estado, los piratas son inmunes al Ataque psíquico, pero no a la Acometida Psíquica.

Si vences en la lucha, **pasa al 297**.

# 78

Te dispones a combatir y saltas en defensa del desamparado anciano a tiempo de apartar la espada del hidalgo.

-Maldito seas, villano -grita éste-. Soy Roark, hidalgo de Amory. ¿Cómo te atreves a intervenir en mis actos?.

Hace una finta simulando retirada, pero tú no te dejas engañar por esos trucos de pendencia callejera. Cuando su espada hiende el aire con un golpe traicionero, estás listo para pararlo. La gente que abarrota el local se alegra ante la perspectiva de una buena pelea.

Roark: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 30

Si reduces los puntos de RESISTENCIA de Roark a 11 o menos, no prosigas el combate, sino **sino pasa al 180**.

# 79

Te cruzas con muchos soldados de diferentes razas y nacionalidades, que se apoyan indolentemente en los quicios de puertas abiertas o están sentados ante las murallas de ladrillo rojo. Son mercenarias a los que los rumores de guerra en

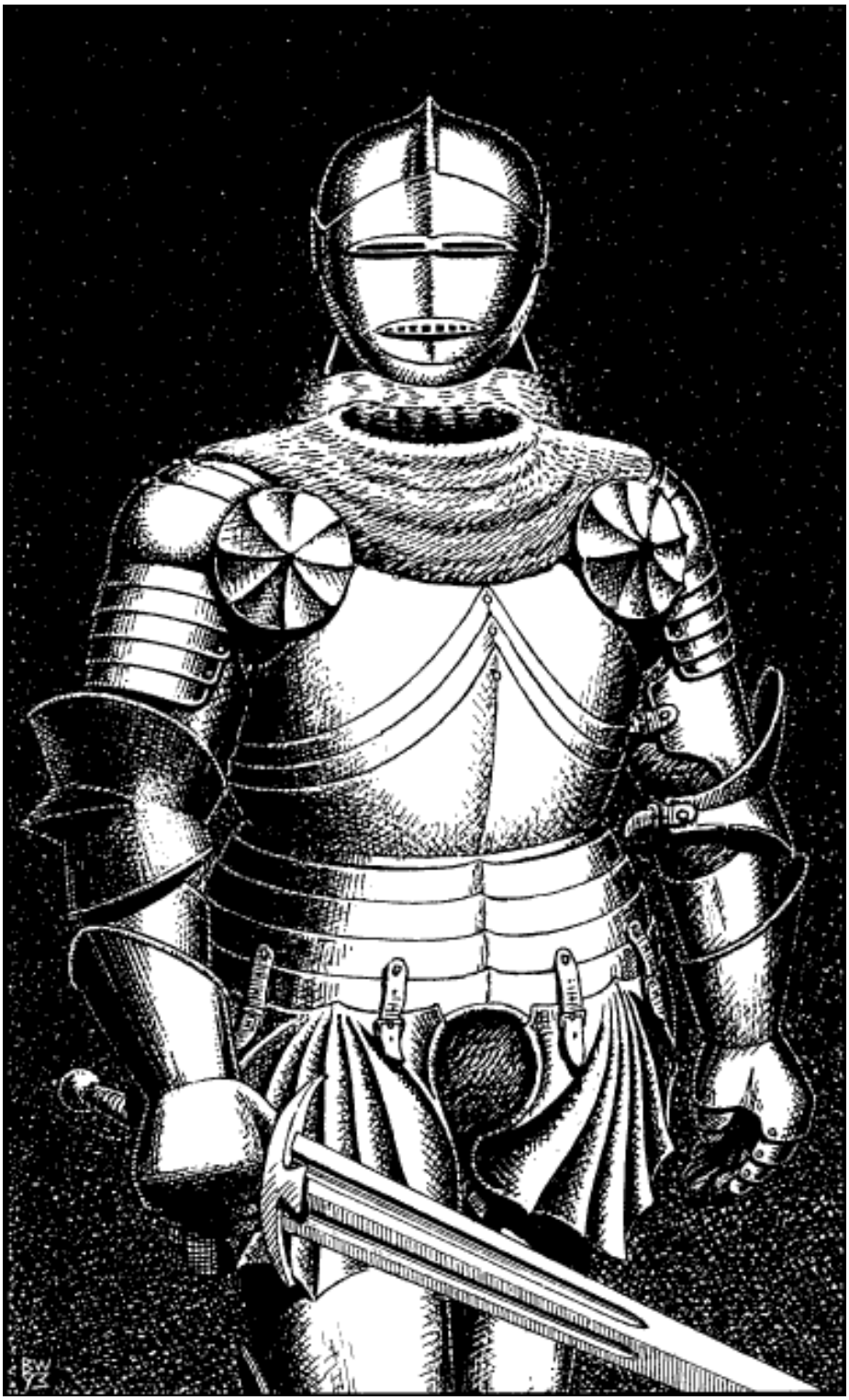


Ilustración VI

*Corres a defender al capitán del ataque de los enloquecidos y vociferantes piratas*

el norte han atraído a Varetta. Vienen en busca de empleo ante la oportunidad de vender sus habilidades a cualquier comprador sin importarles la justicia de su causa.

Observas a un grupo de hombres que juegan a los dados contra una pared debajo de una farola de hierro.

Si deseas detenerte y preguntarles por dónde se va a la calle del Latón, **pasa al 291**.

Si prefieres seguir tu camino, **pasa al 307**.

## 80

La llama ilumina un profundo hoyo circular donde debería estar el suelo de la cámara. En el fondo del hoyo hay miles de cráneos y huesos humanos, extrañamente lisos y amarillentos, como si los hubiera corroído un poderoso ácido. Un sonido debilísimo te hace mirar hacia atrás por encima del hombro. Lo que ves te hace estremecer de horror. Un monstruo enorme avanza pesadamente por el túnel. Mide más de tres metros de alto y tiene gruesos miembros retorcidos con manos de ocho dedos terminados en afiladas garras, con las que se dispone a arrancarte la piel. Unos fieros ojos de mirada funesta sobresalen de unas hendiduras amarillas abiertas en la reluciente cabeza y una larga cola de reptil se agita en la parte trasera de su cuerpo.

Antes de que puedas reaccionar, te ataca y de un golpe te arroja al hoyo. Un peculiar sonido horripilante llena la cámara cuando el monstruo tira de una palanca de la pared y una lluvia de fluido amarillo cae del techo. El ácido corroe tu capa y te abrasa la piel. Lo último que oyes es la risa espantosa del dakomyd.

Tu búsqueda y tu vida acaban así en las alcantarillas de Tekaro.

# 81

Numerosas flechas te pasan silbando por todos los lados. Una de ellas abre un surco sangriento en los cuartos traseros del caballo, haciéndole retorcerse y corcovear. Tiras de las riendas y obligas a avanzar el caballo. Tu rapidez de reflejos te ayuda a recobrar el control del atemorizado animal y pronto estáis fuera del alcance de las mortíferas flechas.

**Pasa al 39**.

# 82

La bodega del barco está llena de caballos. No son las pesadas bestias de tiro de los mercaderes, sino fuertes y vigorosos corceles que muestran en sus musculosos flancos numerosas cicatrices de guerra. Desensillas el tuyo, pones pienso en su pesebre y regresas a la cubierta.

Cuando sales de la bodega, alguien te llama. Levantas los fatigados ojos y ves al capitán de los mercenarios con el que te encontraste en la fonda de las Espadas Cruzadas.

-¡Bienvenido, amigo! -exclama dándote efusivas palmadas en la espalda-. ¡Conque has cambiado de idea y vienes a unirte a mi batallón de intrépidos soldados!

Antes de que tengas posibilidad de responder, el capitán y sus hombres, que se encuentran bastante bebidos, se alejan en busca de algo de la mayor importancia: vino. Estás demasiado cansado para seguirles. Retirarte a tu camarote a dormir es lo único que en ese momento te interesa.

**Pasa al 341**.

# 83

El viejo estrecha sus ojos castaños y te dirige una mirada cautelosa.

-No es más que una leyenda. Unos dicen que contiene un gran poder: otros, que su poder solo existe en la mente de quienes ansían poseerla. Sea cual fuere la verdad, la Piedra de la Ciencia de Varetta se perdió hace cientos de años.

Tienes la impresión de que el viejo mago no te ha dicho todo lo que sabe sobre la Piedra de la Ciencia.

Si deseas presentarte y comunicarle la razón de tu búsqueda, **pasa al 119**.

Si decides no revelar tu identidad, dale las buenas noches y **pasa al 239**.

## 84

El taxidermista te señala una tinaja en un rincón de la habitación, que contiene un fluido azul nocivo y que desprende un desagradable olor.

-Mi conservativo especial -dice con orgullo-. Me ha costado varios años perfeccionar la fórmula, pero ahora he terminado los experimentos. Todo lo que necesito es un ejemplar digno de la inmortalidad que puedo proporcionarle.

La voz del hombre empieza a sonarte débil y distante, como si él se hundiera en un pozo profundo. Sientes una gran pesadez en los párpados y tienes dificultad en concentrarte en lo que dice. De repente te das cuenta de que has sido drogado: el vino contenía un poderoso extracto del arbusto de gallow, aunque no lo has descubierto a tiempo. Te esfuerzas en permanecer despierto, pero esta es una batalla que no puedes ganar, pues el enemigo se encuentra en tu propia sangre. El taxidermista ha hallado por fin un ejemplar digno de su especial conservativo: el último de los señores del Kai de Sommerlund.

Tu búsqueda y tu vida acaban aquí.

## 85

Al oír el sonido de un disparo de ballesta te arrojas al suelo para esquivar el mortífero proyectil. Este te roza el cráneo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), y se clava en la pared lateral de la cabaña. Un instante después te pones en pie de nuevo. El guerrero desecha su arma descargada y hace girar a su caballo para seguir a sus compañeros a través del puente.

Si tienes un arco, **pasa al 178**.

Si no tienes un arco, monta en tu caballo y sal en persecución de los jinetes **pasando al 39**.

## 86

Le arrancas la bolsa de la mano al ladrón y la metes en el bolsillo del soldado que yace inconsciente. Muchos de los heridos presencian tu acción y a partir de ese momento te conviertes en un héroe para ellos. Después utilizas tu Disciplina del Magnakai de Medicina para curarles cuantas heridas puedes, lo cual aumenta su estima y admiración hacia ti. Prometen ayudarte en lo que les sea posible.

Si quieres preguntarles si hay alguna forma de entrar en Tekaro sin ser descubierto, **pasa al 109**.

Si no quieres preguntarles nada y prefieres seguir tu camino, **pasa al 70**.

## 87

Los guardias de la puerta arremeten contra ti para vengar la muerte de su sargento, pero en su precipitación dejan desprotegido un paso entre los dos carros. En seguida adviertes esa oportunidad de escapar y espoleas tu caballo hacia los guardias, que echan a correr. Estos soldados bisoños no tienen ninguna experiencia en combates: su ataque es torpe e indeciso. Atraviesas sus filas en cuestión de segundos y pronto los dejas muy atrás galopando por la calle que sale de la plaza.

**Pasa al 332**.

## 88

Tu rápida victoria sobre los ladrones te proporciona 5 Coronas de oro, que encuentras en los bolsillos de los muertos, y te atrae las miradas respetuosas de varios capitanes de mercenarios. Uno en particular ha quedado tan impresionado por tu habilidad en el combate que se acerca a ti y te invita a un trago Intuyes que es un gesto sincero de amistad que no esconde ninguna amenaza y aceptas agradecido su invitación.

**Pasa al 211**.

## 89

-Esmond, viejo pillo, abre. Soy Cyrilus, tu hermano. Viene conmigo alguien que desea verte -grita el mago mientras golpea la puerta con su bastón de roble.

No obtiene respuesta. Sonríe y se encoge de hombros antes de volver a gritar:

-Despierta, calamidad; sé que estas ahí.

Pero nadie responde.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 7**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 258**.

## 90

Un sonido debilísimo te hace mirar hacia atrás por encima del hombro. Lo que ves te hace estremecer de horror. Un monstruo enorme avanza pesadamente por el túnel. Mide más de tres metros de altura y tiene gruesos miembros retorcidos con manos de ocho dedos terminados en afiladas garras, con las que se dispone a arrancarte la piel. Unos fieros ojos de mirada funesta sobresalen de unas hendiduras amarillas abiertas en la reluciente cabeza y una larga cola de reptil se agita en la parte trasera de su cuerpo.

Antes de que puedas reaccionar, te ataca y de un golpe te arroja al hoyo. Un peculiar sonido horripilante llena la cámara y un fluido cálido y viscoso se derrama sobre tu cabeza, corroe tu capa y te abrasa la carne. Lo último que oyes es la espantosa risa del dakomyd.

Tu búsqueda y tu vida acaban así en las alcantarillas de Tekaro.

## 91

Atrae tu curiosidad un juego de cartas que tiene lugar en el centro del local. Seis hombres de rostro rojizo juegan a las cartas con un crupier al que le toca dar. Pronto descubres que la baraja que utiliza esta marcada. Cuando queda libre un sitio en la partida, lo ocupas tú. La primera mano paga la casa y no tienes que poner dinero.

No hace falta decir que, sabiendo que el juego ha sido amañado, ganas la primera mano y continúas ganando varias más. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte y súmale 5. El resultado indica la cantidad de Coronas de oro que ganas antes de que el crupier sospeche algo y ponga fin al juego.

Ahora que vuelves a tener dinero en la bolsa, si quieres acercarte a la barra y tomar una habitación para hacer noche, **pasa al 232**.

Si deseas sentarte a una mesa y encargar algo de cenar, **pasa al 172**.

# 92

El hombre lanza su grito de batalla mientras da mandobles con un alfanje de pesada hoja.

Pirata del río: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 23

Si quieres eludir el combate en cualquier momento, **pasa al 286**.

Si vences y el combate dura 3 asaltos o menos, **pasa al 77**.

Si el combate dura más de 3 asaltos, **pasa al 215**.

# 93

Agarrando al hombre por un hombro le sacudes en un intento de despertarle de su borrachera. Pero el hombre cae pesadamente al suelo. La parte de atrás de su camisa está cubierta de una enorme mancha de sangre que brota junto al mango de una daga profundamente clavada en su espinazo. Al retroceder horrorizado, oves un débil grito pidiendo socorro. Es Cyrilus, que se encuentra en dificultad.

**Pasa al 317**.

# 94

Descorres la cortina e irrumpes en una pequeña habitación llena de armarios y mesas de trabajo. Recorres con la mirada el anexo del taller, pero no descubres ni rastro del taxidermista: ha desaparecido.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación o Arte de Cazar, **pasa al 208**.

Si no posees ninguna de esas Disciplinas, **pasa al 37**.

# 95

El espantoso grito de la criatura hambrienta te hace estremecer. Se encuentra a menos de un metro de ti cuando disparas la flecha.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas referida al arco, suma 3 al numero que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 3, **pasa al 155**.

Si está entre 4 y 12, **pasa al 12**.

# 96

Una hora después de la puesta del sol llegas ante las puertas de Amory. A la sombra de su atalaya te esfuerzas por resistir a la fatiga y esperas a que las puertas se abran. Un soldado con cota de malla negra y dorada se adelanta y te pide un cess.

Si tienes un cess, **pasa al 49**.

Si no tienes ese objeto especial, **pasa al 221**.

# 97

La emboscada es tan repentina y tan rápida que solo la suerte puede salvarte. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número obtenido esta entre 0 y 3, **pasa al 174**.

Si está entre 4 y 6, **pasa al 313**.

Si está entre 7 y 9, **pasa al 57**.

# 98

Al entrar en la tienda abarrotada de armas percibes un intenso olor a polvo y a metal oxidado. En estantes que llegan hasta el techo se exhiben armas de todas clases, cuyos precios se indican en una pizarra colgada sobre el mostrador.

ESPADONES: 7 Coronas de oro

DAGAS: 2 Coronas de oro
ESPADINES: 3 Coronas de oro
MARTILLOS DE GUERRA: 6 Coronas de oro
LANZAS: 5 Coronas de oro
MAZAS: 4 Coronas de oro
HACHAS: 3 Coronas de oro
ARCOS: 7 Coronas de oro
ESTACAS: 3 Coronas de oro
ESPADAS: 4 Coronas de oro
FLECHAS: 1 Corona de oro el par

Puedes comprar las armas que quieras si tienes suficiente dinero para ello. El dueño de la tienda te comprará las armas que a tu vez quieras venderle y te pagará el precio indicado en la pizarra para el arma correspondiente menos 1 Corona. Antes de marcharte haz los ajustes necesarios en tu Carta de Acción.

**Pasa al 275**.

## 99

Sientes un impacto que te deja aturdido y después la humedad cálida de la sangre que empieza a empaparte el jubón. Pugnas por respirar, pero las terribles heridas que te han causado las picas acaban con tus fuerzas. La pérdida de sangre hace que te desmayes y caigas al suelo. Ya no te das cuenta de que un guardia se dispone a asestarte con tu espada un golpe definitivo.

Tu búsqueda y tu vida encuentran así un pronto y trágico final.

## 100

*Ilustración VII*

Avanzada la tarde divisas por primera vez la ciudad de Varetta. Es una vista impresionante. Construida sobre una meseta, la ciudad existe desde tiempo inmemorial. Sus murallas y edificios son inmensos, edificados con ladrillo y agrupados en complicado trazado. Las almenas de piedra están decoradas con grandes dragones cuyas colas se extienden sinuosas por las puertas y paramentos de la muralla exterior. De las bocas de monstruosas gárgolas que se agachan como espías sobre los tejados y las torres salen espirales de humo.

Cuando llegas a la puerta oriental de la muralla, el sol ya se ha puesto. Entras sin que los guardias de capas rojas te den el alto y recorres varias calles de esa magnifica ciudad hasta que vas a parar a una plaza cuadrangular. Una columna

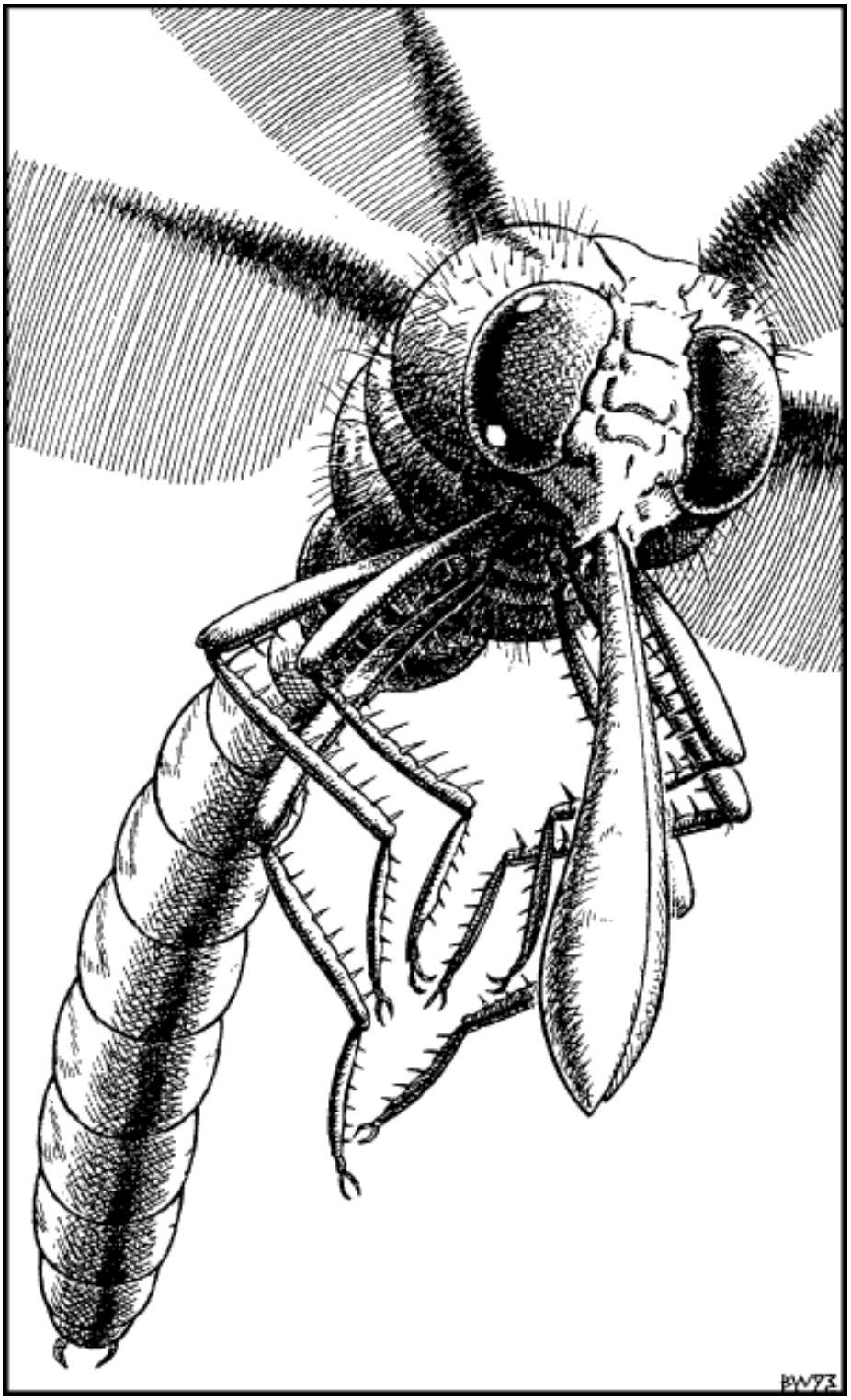



Ilustración VII

*La antigua ciudad de Varetta*

de piedra indica los nombres de las calles que salen de la plaza.

Si quieres dirigirte hacia el norte, a la Vía Helin, **pasa al 79**.

Si deseas ir hacia el oeste, al Paseo de Carruajes, **pasa al 135**.

Si prefieres encaminarte hacia el sur a la calle de la Flauta, **pasa al 147**.

Si decides ir hacia el este, siguiendo la calle por la que vienes cabalgando, **pasa al 238**.

# 101

Haces un lazo en un extremo de la cuerda y la sueltas con mucho cuidado a través de un agujero del suelo. Si logras introducir por el lazo el mango del Martillo de guerra, al tirar de la cuerda hacia arriba el lazo se estrechará alrededor del arma y podrás subirla.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 348**.

Si es 5 o un número mayor, **pasa al 207**.

# 102

Cuando llegas a la ciudad fluvial de Soren ya es de noche y el cielo esta iluminado por innumerables estrellas resplandecientes. Cabalgas por la calle principal hacia el muelle del río donde se encuentran amarradas una veintena de embarcaciones. Sus lámparas de señales emiten desde los mástiles destellos rojos y verdes que se reflejan en las frías aguas del río Storm.

En el embarcadero que conduce a una gran carabela de transporte hay un cartel que atrae tu atención. En él están escritos con tiza los precios de los pasajes a tres destinos:

A LUYEN: 10 Coronas de oro
A RHEM: 15 Coronas de oro
A EULA: 20 Coronas de oro

Un cuarto destino -a Tekaro- ha sido tachado y debajo se indica: ‘Cancelado por la guerra’.

Si quieres comprar un pasaje a alguno de esos destinos, **pasa al 10**.

Si no quieres o no puedes adquirir ningún pasaje, **pasa al 68**.

## 103

Por desgracia tu puntuación es demasiado baja para clasificarte y pasar a la siguiente vuelta del torneo, por lo que se te ruega cortésmente que abandones el campo. Si has utilizado un arco prestado, devuélvelo a la tienda. Luego vas a reunirte con Cyrilus.

**Pasa al 33**.

## 104

Piensas entonces en tu búsqueda y en las palabras del moribundo Cyrilus. El hombre al que te iba a llevar vive en la calle del Latón, Pero en una ciudad del tamaño de Varetta podrías necesitar varios días para encontrar esa calle. Decides averiguar dónde se halla preguntando a alguien en la posada y miras a tu alrededor en busca de un posible informador.

Si quieres acercarte a un comerciante que está solo sentado en una mesa próxima, **pasa al 240**.

Si deseas preguntar a un hombre de aspecto distinguido que está de pie ante el mostrador, **pasa al 53**.

Si prefieres preguntar al posadero, **pasa al 312**.

## 105

A unos cien metros calle abajo se encuentra la puerta oriental por la que entraste en la ciudad. De allí parten dos calles: una en dirección norte y la otra en dirección sur.

Si deseas ir hacia el norte, **pasa al 79**.

Si quieres ir hacia el sur, **pasa al 147**.

## 106

Penosamente sales a rastras de debajo del monstruo muerto. Tienes varias costillas rotas y una peligrosa herida en la nuca, pero al menos sigues vivo.

Subes tambaleándote la escalera y vuelves a la capilla donde llenas la botella con Agua de Taunor. (El agua curativa de la fuente te restablece 6 puntos de RESISTENCIA.) Puedes beber el Agua ahora o guardar la botella en la mochila para un futuro uso. Si haces esto segundo, anótala en tu Carta de Acción como un objeto de la mochila.

Si deseas registrar la capilla, **pasa al 24**.

Si prefieres volver con Cyrilus, **pasa al 338**.

# 107

La trampilla es muy pesada y está atrancada. Pero poco a poco, bajo la presión de tus manos, la capa de óxido se desprende y la trampilla se abre centímetro a centímetro hasta que al fin te deja ver la plaza empedrada de la ciudad. Al otro lado de la plaza, enfrente de ti, se encuentra la catedral de Tekaro. Como la plaza está llena de guardias, tienes que cerrar la trampilla rápidamente para evitar ser descubierto.

Calculas que la catedral está a unos doscientos metros hacia el este. Al bajar la escalera y continuar avanzando por el pasadizo, rezas para que la alcantarilla tenga un acceso a la cripta.

**Pasa al 120**.

# 108

Te dispones a defenderte de un súbito ataque mientras tratas de dar la impresión de descuidar tu guardia. Se produce una larga pausa antes de que el jefe te vuelva la espalda y se dirija a sus seguidores en un tono elevado de santurrón.

-Dad testimonio del poder de Vashna, hermanos. Su espíritu está vivo. Hasta este extranjero ignorante e indigno reconoce su presencia.

Un lúgubre lamento se alza de las filas de la procesión en alabanza del jefe. Cuando el horrible canto alcanza su punto culminante, te diriges hacia una oscura callejuela y espoleas a caballo para alejarte de los siniestros fieles.

**Pasa al 332**.

# 109

Algunos de los heridos se ríen y te miran como si estuvieras loco. Pero uno de ellos te llama y te tiende un tubo de cuero.

-Es un mapa de Tekaro -susurra con un hilo de voz-. Yo... yo no sé cómo puede entrar en la ciudad, pero si lo consigues este mapa te será útil.

Das las gracias al herido y sales de la tienda. Si aún no tienes un Mapa de Tekaro, guarda éste y anótalo en tu Carta de Acción como un objeto de la mochila.

**Pasa al 70**.

# 110

-No he visto a nadie por aquí -dice en un marcado acento montañés-. Este sendero sólo conduce hasta un montículo de señales.

Tienes la impresión de que la vieja dice la verdad. Los jinetes no han venido por ese sendero que no lleva a ninguna parte. Le las gracias y después de decirle adiós te das media vuelta y emprendes el descenso.

**Pasa al 330**.

# 111

Te fijas en la bolsa de terciopelo amarillo que cuelga del cinturón de uno de los piratas muertos. Te apoderas de ella y descubres que contiene una poción de Laumspur, hierba famosa por sus propiedades curativas. La bolsa contiene poción suficiente para restablecer 4 puntos perdidos de RESISTENCIA. Puedes beberla ahora o guardarla en la mochila para un futuro uso.

**Pasa al 77**.

# 112

La criatura se estremece y agita los brazos dando golpes al aire. Al morir, su cuerpo es sacudido por unas pocas convulsiones finales. Miras el horrible cadáver, pero te alejas rápidamente al ver que su piel está infestada de reptantes parásitos. Saben por instinto que su viejo huésped está muerto y abandonan su cuerpo en busca de otro vivo.

Corres hacia el altar, donde llenas la botella con Agua de Taunor. (El agua cura-

tiva de la fuente de Taunor te restablecerá 6 puntos de RESISTENCIA.) Puedes beber el Agua ahora o guardar la botella en la mochila para un futuro uso. Si guardas la botella, anótala en tu Carta de Acción como objeto de la mochila.

Si deseas explorar el resto de la capilla, **pasa al 24**.

Si decides volver con Cyrilus, **pasa al 338**.

# 113

No es ésa la respuesta correcta. El prestidigitador ha dicho que al menos uno de los dos niños miente. Así que si uno miente, el otro no puede estar diciendo la verdad. La respuesta, correcta es que los dos niños mienten. Ha perdido la apuesta.

Deduce las Coronas de oro que hayas apostado de la cantidad anotada en la Carta de Acción. Después te diriges al mostrador y preguntas si tienen una habitación donde puedas dormir esa noche.

**Pasa al 253**.

# 114

Acallas las amenazas que te susurra el ladrón propinándole un puñetazo en la garganta y al mismo tiempo agarrándole por el jubón con la otra mano. El ladrón trata de gritar pero tu golpe le ha aplastado la laringe y solo consigue proferir un lastimoso gruñido. Te pones detrás de él para protegerte cuando su cómplice se abalanza contra ti blandiendo la daga. Esta se clava profundamente en el corazón del ladrón y, al caer éste de rodillas, sacas tu propia arma y atacas al sorprendido asesino. A causa de la sorpresa de tu ataque puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto.

Ladrón: DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 22

Si vences en la pelea, **pasa al 88**.

# 115

El guardia, asustado, se aparta de un salto cuando tú espoleas al caballo derecho hacia él. La puerta de la muralla da acceso a una plaza con el suelo pavimentado, pero la única salida está bloqueada por la carreta del campesino y el carromato del mercader. Una docena de guardias, con el uniforme verde y negro de los

centinelas de la ciudad, inspeccionan sus cargamentos. Cuando irrumpes desde la sombra del arco de la puerta, te ven y gritan al unísono:

-¡No ha pagado el peaje! ¡A él!

Si deseas detener el caballo y disponerte a luchar con los guardias de la ciudad, **pasa al 248**.

Si decides intentar saltar por encima de los carros y escapar por la serpenteante y oscura calle que arranca del otro lado de la plaza, **pasa al 72**.

# 116

*Ilustración VIII*

La puerta se abre de golpe y por ella entra corriendo un hambriento perro de guerra.

-¡Tu hora de cenar, Goregasher! -grita alegremente el kloon cuando el perro babeante se lanza contra tu garganta.

Perro de guerra: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 25

Puedes eludir este ataque sólo en el primer asalto saliendo de la habitación y escapando por la escalera a la calle.

Si deseas eludir el combate, **pasa al 105**.

Si vences en la pelea, **pasa al 193**.

# 117

Utilizando tu Disciplina del Magnakai examinas el sendero del risco y el camino en busca de huellas recientes. Con gran sorpresa descubres que ningún jinete ha usado esas dos vías en las últimas tres horas. Eso solo puede significar una cosa: que los jinetes están ocultos en algún lugar del poblado.

Si deseas retroceder hasta el poblado, **pasa al 52**.

Si prefieres esconderte detrás de los árboles y esperar a que aparezcan los jinetes, **pasa al 74**.

Ilustración VIII

*¡Tu hora de cenar, Goregasher! -grita alegremente el kloon*

# 118

Duermes profundamente hasta que una hora antes del amanecer despiertas con la mente despejada e impaciente por proseguir tu viaje Las noticias que esa mañana llegan del sur informan de que el camino a Rhem a través de los montes está impracticable: una avalancha ha destruido por completo la calzada en las proximidades del monte Navalyn y se tardará semanas en retirar los escombros y reconstruirla. Sólo te queda una opción: debes tomar el camino del valle a través de Amory y el bosque de Eula.

Recoges tu equipo y partes sin demora. Si quieres llegar a Amory al anochecer, tienes que cabalgar a gran velocidad y sin detenciones.

**Pasa al 96**.

# 119

Cyrilus abre unos ojos tan grandes que puedes ver su sorpresa en las dilatadas pupilas.

-¡Lobo Solitario! -susurra con incredulidad-. Debería haberte reconocido. Admite mis humildes disculpas, señor. Creía que buscabas la Piedra de la Ciencia por razones menos honrosas.

Cyrilus habla extensamente de la leyenda que rodea a la Piedra de la Ciencia. Te enteras de que la Piedra permaneció en Varetta después de su hallazgo por Águila del Sol y que fue engastada en el trono de Lyris en la Torre del Rey. Hace centenares de años, durante la guerra de la Piedra de la Ciencia, fue robada por un príncipe de Salony llamado Kaskor. Este colocó la Piedra en un cetro de oro y lo utilizaba en las batallas para animar a sus fanáticos seguidores y aplastar a sus enemigos. Creía que la Piedra le hacia invulnerable, pero no era así. Fue muerto en su falúa real durante un combate en Rhem y la Piedra de la Ciencia se perdió cuando el cetro cayó de su mano en las profundas aguas del río Storn. Se ha dicho muchas veces que el cetro ha sido encontrado, pero esto ha resultado siempre ser falso o simplemente inventado. También se dice que quienquiera que posea la Piedra de la Ciencia será el gobernante legítimo de todos los Stornlands. Sólo por esta razón numerosos guerreros malvados o sin escrúpulos han buscado la Piedra y persistido en su búsqueda, pero siempre sin éxito.

Cyrilus ignora dónde está la Piedra de la Ciencia, pero conoce a un hombre de Varetta que afirma saber su localización exacta.

-Déjame hacer contigo el viaje a Varetta a cambio del favor de llevarte hasta ese

hombre.

Tus instintos básicos del Kai te dicen que su ofrecimiento es auténtico. Lo aceptas con un movimiento de cabeza y concertáis encontraros al amanecer del día siguiente en el patio de la posada.

**Pasa al 5**.

## 120

Llevas recorridos menos de cincuenta metros del canal cuando llegas a un lugar en el que otro pasadizo desemboca en el principal por la derecha.

Si quieres explorar el nuevo pasadizo, **pasa al 339**.

Si prefieres seguir adelante por el canal principal, **pasa al 140**.

## 121

La tienda contiene una fascinante colección de animales disecados, cada uno de ellos mostrado en una actividad semejante a las que desarrollan en vida y en un escenario realista. Un lobo de dos cabezas monta guardia a la entrada de una cueva. Un baknar yace en un saliente nevado. Y un ganthi del desierto bebe en un oasis rodeado de árboles de toa y arena.

Cuando estás examinando la cabeza de un itikar bellamente conservada, oyes detrás de ti una voz suave.

-Buenas noches, señor. Bienvenido a mi establecimiento.

Un hombre alto, de aspecto aristocrático, vestido con una rica túnica, se acerca

a ti haciéndote una reverencia. Le ha impresionado tu interés por su trabajo y te ofrece enseñarte el resto de la tienda.

Si deseas seguir contemplando más animales disecados, **pasa al 345**.

Si decides rehusar esa generosa invitación y salir de la tienda, **pasa al 149**.

## 122

Tus sentidos te avisan de que al otro lado del boquete de la pared del castillo hay un escarpado precipicio. Si tratas de huir por ahí, eso puede significa tu perdición.

Si decides no hacer caso de tu instinto y trepar por el agujero de la pared del castillo, **pasa al 217**.

Si prefieres bajar a todo correr la escalera hacia la puerta de hierro, **pasa al 169**.

## 123

Un puñado de Frutos de Aléter cuesta 3 Coronas de oro. Si los comes ante de una lucha, te aumentará en 2 puntos la DESTREZA EN EL COMBATE durante la pelea. Puedes comprar hasta 3 puñados de Frutos de aléter. Cada puñado cuenta como un objeto de la mochila, pero sólo puedes tomar un puñado antes de un combate.

Cuando has concluido la compra, montas de nuevo en tu caballo y abandonas la plaza.

**Pasa al 100**.

## 124

La ciudad está atestada de gente: mercenarios procedentes del norte y del oeste, comerciantes de armas del este y refugiados harapientos del sur azotado por la guerra. El capitán ordena a sus hombres que duerman esa noche a bordo del Kazonara, prohibiéndoles desembarcar. El príncipe Balonn de Rioma y sus mercenarios están acampados dentro de las murallas de la ciudad. Entre las dos compañías existe una feroz y antigua rivalidad y el capitán desea prudentemente evitar cualquier enfrentamiento.

Corre el rumor de que algunos de los más poderosos príncipes de Stornlands se han dado cita en Rhem para planear la derrota de los slovianos. Sin embargo, el capitán cree más bien que esos príncipes conspiran unos contra otros para apoderarse de las riquezas de Tekaro.

Os hacéis a la vela con las primeras luces del alba y decís adiós a las esbeltas torres gemelas de la ciudadela de Rhem cuya sombra se proyecta atravesando campos de viñas dispuestas en interminables hileras que parecen las olas de un verde mar. El tiempo es cálido y pasas el día en cubierta observando el tránsito de refugiados que se dirigen al norte por la calzada principal y los extraños sapos gigantes que tiran de las barcazas río arriba.

Al atardecer divisas a lo lejos la ciudad de Eula. Cuando el Kazonara amarra en el muelle de la ciudad, ensillas tu caballo y cargas tu equipo.

Si compraste un billete para el Kazonara en Soren, **pasa al 59**.

Si no lo compraste, **pasa al 290**.

## 125

Los soldados beben grandes tragos de cerveza mientras comentan con manifiesta exageración sus campañas. Son toscos y hablan a gritos, pero cuando tú te acercas a su mesa se hace en seguida un incómodo silencio. Adviertes que sus manos ya n agarran las jarras de cerveza, sino que ahora e apoyan sobre las empuñaduras de sus espadas de pesada hoja.

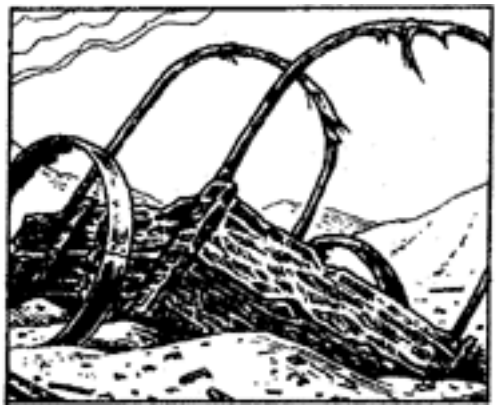
Si decides invitarles a un trago, **pasa al 30**.

Si quieres pedirles permiso para sentarte con ellos, **pasa al 260**.

Si prefieres ignorarlos, tomar asiento en cualquier otra mesa y encargar algo de cenar, **pasa al 172**.

# 126

El capitán hace avanzar en formación de batalla a su compañía hacia el puente de Tekaro. Les recibe una lluvia de flechas que disparan los defensores de la ciudad desde el otro lado del río. Ante las maltrechas puertas de Tekaro se amontonan los cadáveres de soldados y esqueletos de torres de asedio calcinadas. La atalaya fortificada está defendida por numerosos arqueros y el sol del crepúsculo se refleja en los calderos llenos de aceite hirviendo y plomo fundido que esperan en lo alto de las almenas a ser utilizados.



-¡A la carga! -grita el capitán.

De pronto te ves arrastrado a lo largo del puente por una avalancha de jinetes enardecidos.

Cuando estáis a unos treinta metros de las puertas, los arqueros abren fuego.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número obtenido está entre 0 y 3, **pasa al 244**.

Si está entre 4 y 6, **pasa al 29**.

Si está entre 7 y 9, **pasa al 150**.

# 127

*Ilustración IX*

La puerta se cierra detrás de ti con un chasquido. Tardas unos segundos en

acostumbrarte a la penumbra. La habitación parece ser la antecámara de una sala mayor. Siguiendo el débil sonido de voces, cruzas bajo un arco, entras en un corredor y llegas a la sala principal. Alrededor de una mesa circular de brillante acero un grupo de ancianos estudian con detención libros, cartas celestes y mapas astrales. Están absortos en una discusión. Globos de fuego azul y blanco suspendidos sobre sus cabezas iluminan su trabajo. Los ancianos no le ven hasta que estás junto a su mesa. Su reacción ante tu súbita aparición es de asombro: te miran como si vieran a un fantasma. Gritan asustados, hacen gestos de extrañeza y en sus frentes aparecen gotas de sudor. La impresión es demasiado fuerte para uno de los ancianos, que se desmaya sobre sus libros y mapas. Sólo uno de ellos permanece tranquilo y sosegado.

Si has visitado una cabaña en el camino de los Invasores en alguna aventura anterior de Lobo Solitario, **pasa al 233**.

Si nunca has estado en ese lugar, **pasa al 6**.

## 128

La sangre se te agolpa en las sienes al oír chapoteo del yawshath que se acerca por el pasadizo cubierto de lodo. Su horrible risa resuena por doquier elevándose en un ensordecedor crescendo. De repente descubres la horrible realidad: hay dos yawshaths. Sin saberlo, has entrado en su guarida y ahora te han atrapado. Luchas valientemente, pero en los oscuros y fétidos confines de la madriguera los monstruos te vencen y te despedazan.

## 129

De repente se arma un estruendo infernal. Una campana da la alarma y oyes gritos de voces broncas y pisadas de botas que resuenan sobre el empedrado. Un pelotón de soldados te rodea. A la luz de las antorchas sus rostros parecen deformes y fantasmales. Tus sentidos están entorpecidos por la fatiga y antes de que tengas ocasión de reaccionar los guardias te desmontan y desarman. Te atan con cadenas y te arrojan bruscamente en un lóbrego calabozo. Al echar una fugaz mirada a un cartel pegado en la puerta del calabozo sientes un escalofrió de terror. Ves tu propio rostro y debajo de él un escrito: «Sentenciado a muerte por orden de lord Roark, hidalgo de Amory».

Una hora después tu cabeza reposa sobre el tajo del verdugo. Cuando la aguda hoja de un hacha de doble filo desciende silbando hacia tu cuello, lo último que

Ilustración IX

*Los ancianos reaccionan con asombro ante tu súbita aparición*

oyes es la carcajada maligna y vengativa del joven hidalgo.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

## 130

Cuando se enteran de quién eres, sus recelos se desvanecen y dejan lugar a un gran respeto. Tu fama, al parecer, ha sobrepasado las fronteras de tu patria nórdica. Los tres hombres te ofrecen a porfía un asiento a su lado y piden a la camarera que les sirva otra ronda de cerveza a su costa. Está claro que se sienten muy honrados con tu compañía y desean que les cuentes tus hazañas. Tratas de responder a su avalancha de preguntas con cortés cautela, cuidando de no revelar la naturaleza exacta de tu búsqueda. No obstante, a pesar de sus rasgos hoscos y sus rudas maneras, tienes la impresión de que estos hombres son sinceramente amistosos.

**Pasa al 230**.

## 131

Tu aguda vista te permite distinguir una línea de formas oscuras delante del barco. Es un conjunto de troncos unidos por cadenas: una armadía, que se interpone en la ruta del barco. Al instante reconoces el peligro y corres al puente para avisar al timonel.

-¡Atención! ¡Hay una armadía en el río!

Desesperadamente hace girar la rueda del timón, pero demasiado tarde para evitar el choque. El chasquido de hierros retorcidos y maderas astilladas rompe el silencio al colisionar el costado del Kazonara con los troncos. Te agarras con todas tus fuerzas a la barandilla mientras el barco da sacudidas y se balancea de un lado a otro.

**Pasa al 224**.

## 132

Reconoces al hombrecillo de la cara achatada: es el árbitro del torneo de tiro con arco. Te pregunta si tienes alguna dificultad y tú le explicas la triste situación en que te encuentras.

-Creo que podemos hallar una solución a su problema -replica, pensando naturalmente en sacar provecho de tu desgracia.

Está dispuesto a aceptar dos objetos especiales tuyos o veinte Coronas de oro a cambio de su caballo.

Si estás de acuerdo con esa propuesta, **pasa al 212**.

Si no puedes o no quieres hacerlo, **pasa al 176**.

# 133

-Estás contemplando el «Agujero del infierno» -dice un ogrón-. Cuando comenzó el asedio, el príncipe Ewevin envió allí a diez hombres para que averiguaran a dónde conduce esa boca. Como no volvieron, mandó a diez ogrones. ¡Nunca más se ha sabido de ellos!

Otro ogrón, que está partiendo un tronco con las manos, oye la conversación.

-A altas horas de la noche hemos oído ruidos en el «Agujero del infierno» -comenta astutamente-, ruidos horribles.

Se pasa un grueso dedo por el cuello azulnegro y reanuda su trabajo.

Si quieres preguntar a los ogrones si puedes utilizar uno de los pontones para cruzar a remo el río hasta el «Agujero del infierno», **pasa al 179**.

Si decides cruzar el río a nado, **pasa al 171**.

# 134

Más allá del valle de Taunor, el camino serpentea y asciende por colinas cubiertas de bosques, hundiéndose a menudo en estrechos valles donde corrientes burbujeantes llenas de truchas se dirigen hacia el sur para desembarcar en el Quarl. Nubes de mariposas se aglomeran sobre las flores perfumadas que bordean el camino y el constante gorjeo de los pájaros añade una nota de tranquilidad al bello paisaje.

-Me consuela comprobar que existe aún una parte de Lyris en la que la guerra y la muerte son visitantes extraños -dice Cyrilus dando chupadas con indiferencia a una larga pipa de barro-. Por desgracia, hoy día esta paz es algo raro.

El camino pasa junto a las ruinas de un monasterio y después desciende abruptamente hacia unas cabañas de troncos agrupadas e semicírculo delante de un puente de piedra. Una alta puerta flanqueada por dos poderosas torres también de piedra da acceso al puente.

-La puerta de Denka -dice Cyrilus-. Para cruzar el puente hay que pagar un peaje de tres Coronas de oro, a no ser que el guardia sea tu hermano.

Te guiña un ojo y sonríe.

-Puede que tardemos un poco. Hace más de un mes que no veo a mi hermano y querrá que le cuente los últimos chismes de Quarlen antes de dejarnos cruzar el puente.

Cyrilus te señala dos de las cabañas en las que unos letreros colgados sobre las puertas muestran los dibujos de una jarra de cerveza y de una hogaza de pan.

-La mejor cerveza y el mejor pan de todo Lyris. Menciona mi nombre y te tratarán como a un rey.

Estás hambriento y sediento después de la larga cabalgada y la perspectiva de un refrigerio es muy tentadora.

> Si quieres entrar en la cabaña donde se sirve cerveza, **pasa al 185**.
>
> Si deseas entrar en la cabaña donde se vende pan, **pasa al 287**.
>
> Si decides quedarte con Cyrilus y aproximarte a la puerta de Denka, **pasa al 89**.

# 135

Cabalgas entre hileras de ídolos tallados en piedra cuyas bocas sostienen antorchas que iluminan la ancha avenida. Esta se encuentra atestada de mercenarios de todas las razas y nacionalidades, que charlan jactanciosos o simplemente dormitan en las sombras. Al final de la avenida llegas a un cruce donde está sentada una mujer andrajosa que tiene en brazos a un bebé llorón. Cuando pasas delante te tiende una mano mugrienta pidiéndote una limosna para dar de comer a su hijo hambriento.

> Si quieres detenerte y dar unas Coronas de oro a esa pobre mujer, **pasa al 333**.
>
> Si decides no prestarle atención y seguir tu camino, **pasa al 279**.

# 136

Tu habilidad te hace captar el suave aroma del arbusto de gallow. Este arbusto se

conoce comúnmente en Sommerlund con el nombre de «diente adormecedor», pues con sus espinas trituradas se elabora una poderosa poción somnífera. Descubres que, por alguna razón desconocida para ti, ese hombre está intentando dejarte sin sentido.

Si deseas sacar tu arma y atacarle, **pasa al 66**.

Si prefieres dejar la copa y salir a toda prisa de la tienda del taxidermista, **pasa al 279**.

## 137

La carreta de un campesino y el carromato de un mercader con el emblema del árbol toa de Casiorn aguardan ante la puerta de la ciudad. Detienes tu caballo y te pones a la cola, cuando la gran puerta de hierro oxidado se abre lentamente, produciendo un chirrido. Aparece un guardia que indica por señas a la carreta y al carromato que entren, pero cuando tú te dispones a seguirlos el vigilante baja su lanza amenazadoramente.

-Para entrar en la ciudad hay que pagar un peaje de 3 Coronas de oro, extranjero. Pague o márchese.

Sí quieres pagar el peaje, entrega al guardia 3 Coronas de oro y **pasa al 332**.

Sí no quieres pagar el peaje y tratas de sortear al guardia, **pasa al 115**.

## 138

En cuanto las puertas de la posada se cierran a tu espalda te encuentras cara a cara con una patrulla de guardias de la ciudad. Por las noches, como una

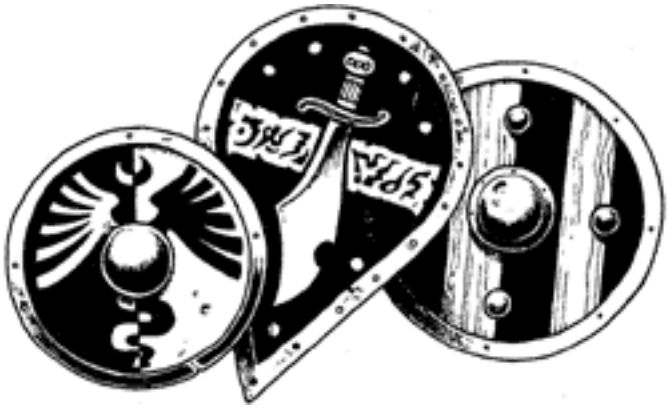
cuestión de rutina, esperan a que los borrachos y otros sujetos indeseables sean expulsados de la fonda de las Espadas Cruzadas a la calle. Los fornidos guardias te agarran por los hombros e intentan despojarle de tu equipo antes de meterte como un fardo en un carromato. Instintivamente te revuelves para librarle de ellos, pero los guardias consideran tu acción como una amenaza. Desenvainan sus espadas y te atacan. No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte con los guardias de la ciudad.

Guardias de la ciudad de Varetta: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 35

Si vences en la pelea, **pasa al 34**.

## 139

Levantas la visera del casco del guerrero muerto, esperando ver los rudos rasgos de un bandido o de un salteador de caminos. Te sorprende descubrir los ojos fríos y sin vista de una mujer, fijos en ti. Las formas de su cuerpo quedan ocultas por las gruesas planchas de la armadura y un manojo de juncos colocados en la abertura para la boca ha disimulado su voz.



Encuentras pocas pistas para poder identificarla. Un hacha, una bolsa que contiene 11 Coronas de oro, una Daga y un Broche de plata es todo lo que lleva. Los asesinos a sueldo suelen viajar con poco impedimento. Examinas el Broche de plata y decides quedarte con él. (Anótalo como un objeto especial en tu Carta de Acción.) Algo te resulta vagamente, familiar en la cara de la mujer, pero no logras averiguar qué. De repente tus pensamientos se vuelven a Cyrilus y al peligro que corre. Montas a caballo sin más demora y cruzas al galope el puente de Denka en pos de tu compañero.

**Pasa al 39**.

# 140

Sigues adelante contando los pasos que das a lo largo de la alcantarilla, hasta que llegas a una estrecha cámara situada a unos ciento cincuenta metros de la confluencia anterior. Una escala de hierro con los travesaños oxidados emerge del agua y asciende hasta puerta de piedra. Bajo la puerta, la alcantarilla continúa su curso perdiéndose en la oscuridad.

Si deseas trepar por la escala y explorar la puerta de piedra, **pasa al 259**.

Si prefieres proseguir tu marcha por el pasadizo, **pasa al 339**.

# 141

Cyrilus se ofrece para quedarse con los caballos mientras tú tomas parte en el torneo. Dice que el tiro con arco no le interesa, pero tú sospechas que eso es una excusa para poder echarse una siestecita. Le tiendes las riendas de tu caballo y te pones a la cola de hombres que esperan para entrar en el lugar del torneo.

El acontecimiento te recuerda las ferias de los pueblos de Sommerlund. Juglares, danzantes y numerosas casetas contribuyen al ambiente festivo. Finalmente llegas a la puerta, donde una alegre mujer recauda las dos Coronas de oro que cuesta la entrada. Le entregas las tuyas (recuerda descontarlas de tu Carta de Acción) y entras en una gran tienda donde otros competidores tensan sus arcos.

Si tienes un arco, **pasa al 340**.

Si no tienes un arco, **pasa al 18**.

# 142

La hoja sale disparada hacia tu pecho. Te echas al suelo. ¿Es tu reacción lo bastante rápida para salvarte de la daga mortal?

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración o Adivinación, resta 2 del número que hayas obtenido. Si tienes un escudo, resta 3 de ese número.

Si el total es 4 o un número menor, **pasa al 184**.

Si es 5 o un número mayor, **pasa al 51**.

# 143

Has cabalgado menos de dos kilómetros cuando la superficie del camino deja de estar empedrada y pasa a ser de tierra. En ella no se aprecian huellas recientes, así que los jinetes no pueden haber abandonado el poblado por esa calzada.

Si deseas retroceder hasta el poblado, **pasa al 52**.

Si quieres ocultarte detrás de los árboles que bordean el camino, para esperar a que aparezcan los jinetes, **pasa al 196**.

Si prefieres, volver al cruce y tomar el sendero del risco, **pasa al 241**.

# 144

El dormitorio común es una habitación larga, estrecha y de techo bajo que se encuentra en la parte trasera de la posada. Está lleno de mercenarios que roncan y huelen a rancio sudor. Eliges un colchón de paja próximo a una ventana, arrostrando el frió viento que entra por el cristal roto: al menos allí el aire estará menos viciado.

A media noche te despierta una luz resplandeciente. Una estrella fugaz cuyo brillo se asemeja al del sol describe sobre la ciudad un arco iris que ilumina el sombrío dormitorio. Contemplas la estrella hasta que poco a poco desaparece en el horizonte y después tratas de nuevo de conciliar el sueño, pues necesitas descansar. Te parece que acabas de cerrar los ojos cuando el sonido agudo y desagradable de una campana te sobresalta.

-¡Arriba todo el mundo! ¡Está amaneciendo! ¡En pie, amigos! -la voz del posadero es respondida por los gruñidos de un centenar de soldados que se levantan de sus catres tosiendo y resollando.

Te vistes, recoges tu equipo y sacas el caballo de la cuadra. Al estudiar el trayecto hacia la calle del Latón, descubres que te falta un objeto de la mochila. Te lo han robado durante la noche. Tacha en tu Carta de Acción de la mochila que tú mismo elijas antes de partir en dirección hacia la calle del Latón.

**Pasa al 300**.

## 145

Los supervivientes huyen en la oscuridad, dejando a su jefe y a más de la mitad de sus correligionarios muertos en el suelo a tus pies. Agachándote desde la silla, agarras una bolsa que cuelga del cinturón del jefe. Contiene 12 Coronas de oro y un Anillo de rubíes, puedes quedarte con las Coronas y con el Anillo. Si te apoderas del Anillo, anótalo en tu Carta de Acción como un objeto especial que se lleva en el bolsillo.

Oyes el ruido de botas sobre el empedrado. Un grupo de soldados suben por la calle desde el río, atravesando desdeñosamente entre la gente que se ha congregado para contemplar la pelea. Envainas tu arma ensangrentada y espoleas al caballo para escapar al galope por la oscura calle.

**Pasa al 289**.

## 146

Al mediodía has dejado muy atrás las colinas y divisas por primera vez las cumbres nevadas de los Ceners. Al sur, al abrigo de esa cordillera, se encuentra Amory. Después de tan largo viaje a caballo estás cansado, pero sabes que debes apresurarte si quieres llegar a la ciudad antes de que se haga de noche. Alcanzas una bifurcación donde un indicador He piedra señala dos direcciones: hacia Soren al noroeste y hacia Amory al sur. Ambas ciudades distan exactamente 38 kilómetros de ese lugar Estás hambriento y tienes que comer ahora o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Si deseas continuar hacia Amory, **pasa al 96**.

Si quieres cambiar de dirección y encaminarte hacia Soren, **pasa al 247**.

## 147

La calle es estrecha y está abarrotada de soldados de toda clase y condición: mercenarios del sur que han venido a Varetta en busca de empleo. El olor a

comida se mezcla con el hedor a sudor y cuero. La fría brisa de la noche hace parpadear las antorchas de las farolas. Nadie te presta atención y cabalgas sobre el tortuoso empedrado sin estorbos hasta que llegas a un magnífico edificio recubierto en parte de madera. Sus amplios escaparates exhiben una llamativa colección de animales de todas las formas y tamaños, disecados o montados sobre planchas de madera. En la puerta un letrero reza así:

CHANDA - TAXIDERMISTA

Si quieres desmontar y entrar en esa tienda fascinante, **pasa al 121**.

Si prefieres continuar avanzando por la serpenteante calle, **pasa al 279**.

# 148

-Si no quieres desprenderte del arco, quizá tengas algo de valor que me interese cambiarte por mi caballo -dice astutamente.

Altan aceptará 2 de tus objetos especiales o 20 Coronas de oro a cambio de su caballo.

Si estás de acuerdo con esa propuesta, **pasa al 212**.

Si no puedes o no quieres hacer semejante cambio, **pasa al 176**.

# 149

-¿Quiere tomar un refresco antes de marcharse? Por el polvo que cubre su capa deduzco que ha hecho hoy un largo viaje.

El hombre trae una bandeja de plata con una garrafa y dos copas de cristal. Llena las copas de vino y te ofrece una.

Si quieres aceptar su generoso ofrecimiento, toma la copa y **pasa al 228**.

Si decides rehusar la invitación y dejar al taxidermista, **pasa al 279**.

# 150

Tu caballo, mortalmente herido, tropieza y la estruendosa avalancha de jinetes

te empuja a un lado y te arroja por encima del parapeto de piedra del puente. Caes de cabeza en el agua y eres arrastrado por la poderosa corriente del río Quarl.

**Pasa al 306**.

# 151

*Ilustración X*

La estrecha callejuela empieza a descender bruscamente hacia los muelles y los enormes almacenes que bordean el río Quarl. El sol se ha ocultado ya detrás del horizonte y en las sinuosas calles y callejas de la lóbrega ciudad se encienden las farolas. Por la puerta abierta de una taberna sale el rojo resplandor del fuego de la chimenea, que tiñe de color los negros y grasientos adoquines del suelo.

Después de cabalgar un minuto escaso, una procesión de hombres que avanzan cuesta arriba hacia ti te cierra el paso. Van vestidos con capas rojas y negras capuchas y llevan grandes velas de color escarlata cuyas llamas vacilan a la fría brisa del anochecer.

Su jefe es un hombre alto, con ojos grises de dura mirada que fija en ti mientras alza lentamente las manos. La procesión se detiene.

-¿Eres creyente o no creyente? -te pregunta gritando con una voz tan penetrante como su mirada.

Si has estado alguna vez en el templo enterrado de Maaken, **pasa al 294**.

Si deseas responder que eres creyente, **pasa al 108**.

Si deseas responder que no eres creyente, **pasa al 67**.

# 152

Quedas en reunirte con el capitán en la farmacia dentro de una hora e inicias tu pequeña exploración de Luyen. En esa misma calle descubres un escaparate polvoriento lleno de armas. Sobre la puerta de la tienda pende un letrero.

ARMERÍA DE DEMICO

Compraventa de armas

Ilustración X

*¿Eres creyente o no creyente?*

Si quieres entrar en esa tienda de armas de segunda mano, **pasa al 98**.

Si prefieres seguir andando por la calle, **pasa al 275**.

## 153

El dardo atraviesa silbando el aire y te hiere en un costado haciéndote un buen rasponazo antes de clavarse en la pared lateral de cabaña. (Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.) Lanzando un grito de dolor te diriges tambaleándote hacia tu caballo. El guerrero desecha su arma descargada y espolea a su montura para cruzar el puente en pos de sus compañeros.

Si tienes un arco, **pasa al 178**.

Si no tienes un arco, monta en tu caballo y sal en persecución de los guerreros **pasando al 39**.

## 154

El hombre agarra a la mujer por una muñeca y descubre el brazo con el que sujeta al bebé. Entre los dedos tiene un alfiler con el que le pincha para que llore.

-Acabará mendigando también usted antes del amanecer si se deja engañar por gentes como ella -te dice.

La mujer logra zafarse, maldice y desaparece entre la multitud de mercenarios que vagan por la calle.

-¿A quién sirve usted? -te pregunta el hombre cuyo rostro brutal enmarca una recortada barba roja-. ¿O viene en busca de un capitán?

Si deseas hablar con ese hombre, **pasa al 181**.

Si prefieres no hacerle caso y marcharte, **pasa al 279**.

## 155

Disparas la flecha, pero ésta no da en el blanco por poco y se estrella inofensivamente contra la pared de la capilla. La criatura se abalanza sobre ti y no tienes tiempo de empuñar otra arma.

Yawshath: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 38

Debes luchar con las manos solas en el primer asalto (resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo en este asalto.) Al comenzar el segundo asalto puedes sacar arma (si la tienes) y combatir normalmente contra la criatura. Si sobrevives 4 asaltos puedes eludir al yawshath, escapando por la arcada por la que entraste en la capilla.

Si sobrevives 4 asaltos y deseas evadirlo, **pasa al 305**.

Si vences en el combate, **pasa al 112**.

# 156

Sólo la fuerza bruta logrará romper la costra de suciedad incrustada en la puerta y abrir ésta.

Puerta de la alcantarilla: DESTREZA EN EL COMBATE 13 RESISTENCIA (puntos de RESISTENCIA) 35

Para abrir la puerta, debes seguir las reglas normales de un combate. Los puntos de RESISTENCIA que pierdes durante este «combate» representan la fatiga que te ocasiona dar patadas y aporrear la puerta.

Si deseas poner fin al «combate» en cualquier momento y continuar avanzando por la alcantarilla, **pasa al 339**.

Si reduces a 0 la RESISTENCIA de la puerta, **pasa al 200**.

# 157

El pan y los bollos saben mejor aún de como huelen (restablece 1 punto de tu RESISTENCIA). Si lo deseas, puedes apoderarte de pan suficiente para 2 comidas. Recuerda hacer los necesarios ajustes en tu Carta de Acción.

Estás a punto de rodear el mostrador para examinar la parte de atrás de la habitación cuando oyes un débil grito de alguien que pide socorro. Es Cyrilus, que se encuentra en dificultad.

**Pasa al 317**.

# 158

El pasadizo conduce a un sótano abovedado, frío y silencioso como una tumba. Gwyman habla con sus hermanos, quienes enseguida se marchan hacia una puerta distante. Cuando desaparecen en la oscuridad, Gwynian vuelve a tu lado con gesto preocupado, pero tranquilo.

-La Piedra de la Ciencia está escondida en la catedral de Tekaro. Esta llave abre la tumba en la que se encuentra.

Se saca de la manga una Llave de plata y te la entrega.

-Mis hermanos te proporcionarán un veloz caballo para el viaje. Cuando el reloj del observatorio dé las doce de la noche, sal por aquella puerta y sigue el pasadizo hasta el final. El pasadizo pasa por debajo de la muralla de la ciudad y en el lugar donde sale a la superficie te estará esperando el caballo. Puedes quedarte con los objetos de este sótano que puedan servirte de ayuda en tu búsqueda. Que los dioses te protejan. Lobo Solitario.

Le das las gracias y él se marcha.

El sótano está bien abastecido y hallas los siguientes artículos que pueden serte útiles en tu viaje a Tekaro:

Estaca
Alimentos para 3 comidas
Maza
Silbato de metal
Cuerda
Espadín

Guardas la Llave de plata que Gwynian te ha dado (anótala en tu Carta de Acción como un objeto especial que llevas en el bolsillo) y recoges los artículos que elijas. Después preparas para la larga espera hasta la media noche.

**Pasa al 175**.

## 159

-Nos insultas, extranjero -dice el hombre de la cara picada de viruela poniéndose en pie de un salto.

De repente en el ruidoso salón se hace un silencio de muerte: todos los ojos están fijos en ti. Algunos comerciantes que se hallan a tu izquierda se apartan apresuradamente cuando los otros dos guerreros vuelcan la mesa de una patada y sacan sus espadas.

-¡En guardia! -gritan al atacarte.

Debes combatir contra los tres como si fueran un solo enemigo. No puedes eludir el combate ni usar un arco.

Mercenarios de Varetta: DESTREZA EN EL COMBATE 26 RESISTENCIA 35

Si vences en la lucha, **pasa al 48**.

# 160

Agarras el batiente de la puerta y lo impulsas con todas tus fuerzas, golpeando al desprevenido joven en pleno rostro y arrojándole de espaldas sobre una mesa. Cuando el batiente vuelve a abrirse de rebote, ves al joven que yace sin sentido y con un enorme chichón que empieza a formársele en la frente.

Recoges una tarjeta azul y observas que está sellada con fecha de hoy. Esa tarjeta te garantiza la entrada en la ciudad de Amory solo durante este día. Te guardas el cess en el bolsillo (anótalo en tu Carta de Acción como un objeto especial) y te marchas antes de que el joven vuelva en sí.

**Pasa al 146**.

# 161

Al entregar tu bolsa al ladrón sientes un dolor desgarrador en un costado.

-¿Creías que íbamos a dejarte vivo para que nos identificaras? -se burla el ladrón.

Su voz se apaga mientras te desplomas en el suelo. Los ladrones se mezclan con la multitud y cuando se descubre tu asesinato están a salvo escondidos en otra parte de la enorme ciudad.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

# 162

Instintivamente te lanzas al suelo y ruedas por él. Al ponerte de nuevo en pie sacas tu arma. Tus rápidos reflejos te han salvado de las garras de un monstruo de nariz achatada que ataca a los incautos peregrinos que acuden a esa fuente.

Sin embargo, no le asustas y con un horrible graznido y los ojos inflamados de odio avanza hambriento hacia ti.

Si tienes un arco, **pasa al 198**.

Si no tienes un arco, **pasa al 343**.

# 163

A unos veinte metros de la orilla oyes un grito:

-¡Detened a ese hombre!

Los ogrones dejan caer sus herramientas y se acercan al borde del agua. Algunos empuñan arcos, que cargan y disparan rápidamente.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, suma 4 al número que hayas obtenido.

Si el total es 3 o un número inferior, **pasa al 197**.

Si es 4 o un número superior, **pasa al 229**.

# 164

*Ilustración XI*

Tu habilidad del Magnakai te vuelve especialmente alerta al proyectil mortífero que vuela silbando hacia tu pecho. De repente todo parece suceder a ritmo lento. Desvías en el ultimo momento la trayectoria del dardo, que sólo te araña el hombro. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.) Ves que tu atacante tira la ballesta al suelo. Desde el cerrado casco de negro acero una voz grita:

-¡Muere, nórdico!

El guerrero se lanza a la carga a través de la puerta de Denka blandiendo un hacha en la mano. No puedes eludirle y debes luchar a muerte con él.

Asesino con armadura: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 26

Debido a la velocidad de su ataque no puedes hacer uso del arco. No obstante, si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, puedes sumar 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la pelea.

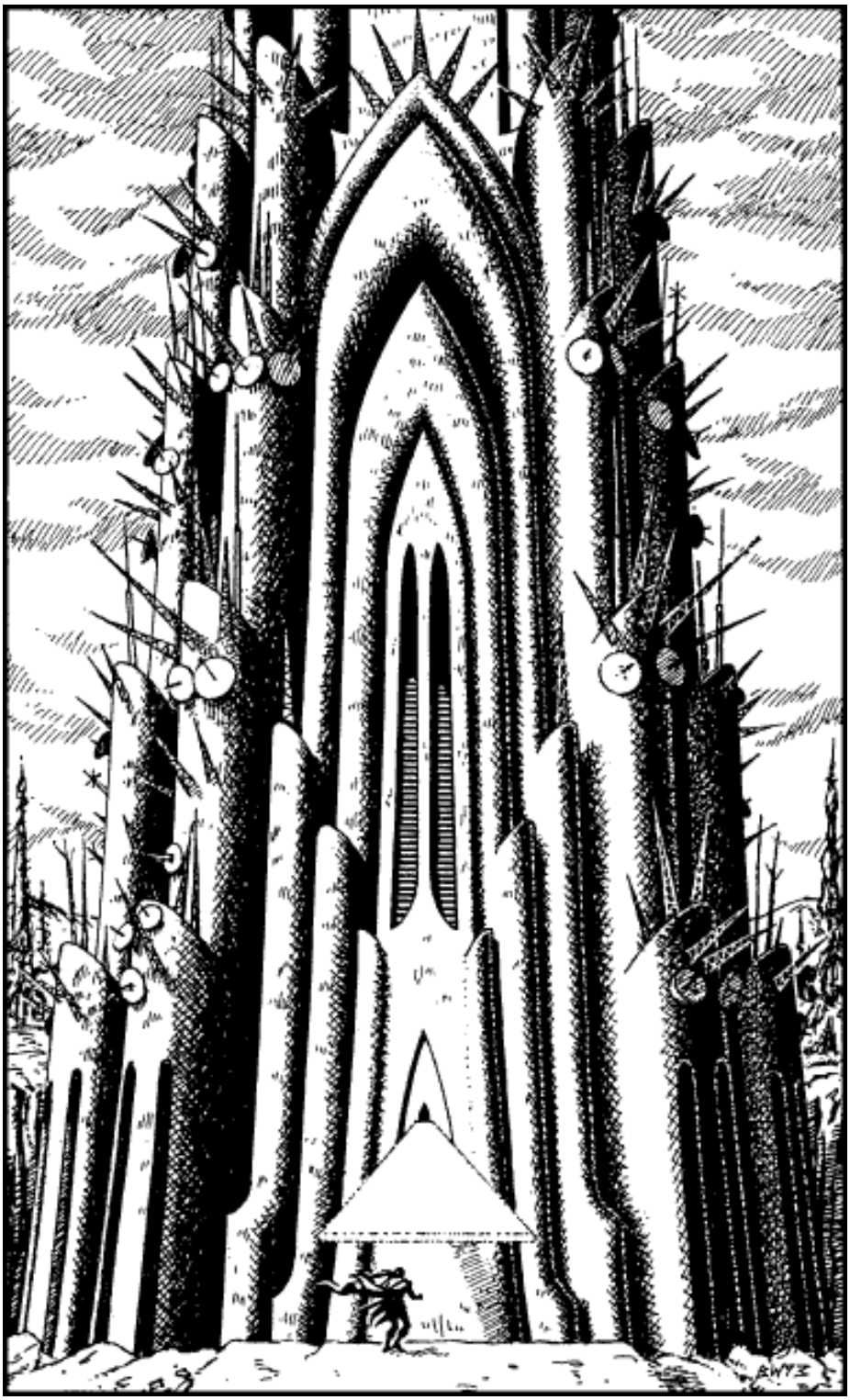


Ilustración XI

*Desde el cerrado casco de negro acero una voz grita:*
*-¡Muere, nórdico!*

Si vences en la lucha, **pasa al 28**.

## 165

-Le informaremos con mucho gusto, señor. El gremio de pregoneros de la ciudad está encantado de poder servirle -dice el kloon dirigiéndose hacía los estantes. Se sube a una escalerilla y de un montón de pergaminos extrae un Mapa que al bajar deposita a tus pies.

-Cuesta 5 Coronas de oro, señor -dice en tono cortés, pero firme.

Si deseas pagar al kloon ese dinero por el Mapa de Varetta, **pasa al 16**.

Si no puedes o no quieres pagarle esa cantidad, **pasa al 262**.

## 166

Tu caballo intenta valientemente salvar la carreta de altos bordes, pero la larga cabalgada del día ha hecho mella en él. De repente te arroja de la silla hacia adelante al chocar sus patas delanteras con el borde de la carreta. Tú te agarras desesperadamente a las riendas y los dos vais a caer con gran estrépito sobre el suelo empedrado. Logras recuperar el control y conducir a tu cabalgadura por la sinuosa calle que sale de la plaza. Sólo cuando dejan de oírse las maldiciones de los guardias de la ciudad detienes a tu espantado y exhausto caballo y examinas los daños que ha sufrido. Tiene contusiones en las patas delanteras, pero no se ha hecho ninguna herida. Después de un buen descanso esa noche, mañana estará como nuevo.

Al montarte en él, descubres consternado que el cierre de tu mochila está desatado. Un rápido examen te revela que faltan dos objetos, que se han caído en el salto. Tacha dos objetos de la mochila en tu Carta de Acción.

**Pasa al 332**.

## 167

Ruidosas y broncas carcajadas resuenan en tus cansados oídos cuando entras en la fonda A orillas del Storn. Un abigarrado tropel de bebedores, cargados con fardos de ropa y pesadas armas, se apoyan en el mostrador. De repente alguien te llama y, al levantar los ojos, ves al capitán de mercenarios con el que te encontraste en la fonda de las Espadas Cruzadas.

-Bienvenido, amigo -exclama dándote efusivas palmadas en la espalda-. ¡Conque has cambiado de idea y vienes a unirte a mi batallón de intrépidos guerreros!

Antes de que tengas posibilidad de responder, te entrega una jarra de espumosa cerveza.

-¡Por el triunfo en la batalla y una bolsa llena! -grita el capitán, y su brindis es coreado por sus soldados borrachos.

El capitán y sus hombres parten para Eula en el barco que zarpa a media noche. Si embarcas con ellos, el capitán te pagará el pasaje.

> Si deseas hacer el viaje en el barco de media noche con el capitán, **pasa al 341**.
>
> Si prefieres ir por tu cuenta a Tekaro por tierra, **pasa al 118**.

# 168

Es casi de noche cuando divisas una venta en el camino delante de ti. Dos antorchas sostenidas por herrumbrosos brazos iluminan el letrero clavado sobre la puerta:

VENTA UN ALTO EN EL CAMINO

Reconoces el nombre de la venta de la que Cyrilus te habló esa misma mañana y te entristece el haber perdido a tu compañero de viaje. Un trueno lejano retumba en las colinas cuando dejas en la cuadra el caballo y entras en el acogedor bodegón. Este está muy animado con la charla de comerciantes, el tintineo de vasos y el crepitar del fuego en el hogar. En el centro del local se alza un pequeño

tablado sobre el que un prestidigitador realiza juegos de manos con gran deleite de los clientes.

Si deseas quedarte a contemplar al prestidigitador, **pasa al 199**.

Si quieres preguntar en el mostrador si tienen una habitación donde puedas dormir esa noche, **pasa al 253**.

## 169

La puerta de hierro está abierta, pero descubres con horror que sus goznes se hallan tan oxidados que no se mueve ni un milímetro. De repente el yawshath aparece en lo alto de escalera, gruñendo horriblemente. Fija en ti sus ojos rojizos y se dispone a atacarte.

Si has completado el Círculo de Fuego (es decir, si posees las Disciplinas del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar), **pasa al 65**.

Si no posees esas dos habilidades y decides defenderte del ataque, **pasa al 222**.

Sí prefieres dar media vuelta y seguir descendiendo en el interior de las ruinas, **pasa al 285**.

## 170

El barco aún se tambalea como consecuencia del choque y te hace perder el equilibrio. Levantas el arco, apuntas al pecho del pirata y tratas de no resbalarte por la cubierta mientras te dispones a disparar.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas referida al arco, suma 3 a ese número. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar suma 1 al numero obtenido.

Si el total es 5 o un número menor, **pasa al 23**.

Si es 6 o un número mayor, **pasa al 265**.

## 171

El agua está helada y te mina las fuerzas. Cada vez te resulta más difícil nadar

contra las fuertes corrientes que convergen en el centro del río. Finalmente alcanzas la orilla rocosa y te diriges tambaleándote hacia la desembocadura de la alcantarilla. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Concentración, pierdes 1 punto de RESISTENCIA a causa del frío.

**Pasa al 249**.

# 172

Eliges un asiento cerca de un rincón: la mesa está puesta y desde allí se divisa claramente el local. Pronto aparece una camarera llevando una fuente con carne asada y sirve una generosa ración en tu plato.

-Por favor, señor, son dos Coronas de oro -dice tendiéndote la mano.

Pagas (recuerda deducir esas Coronas de la cantidad anotada en tu Carta de Acción) y te acomodas para disfrutar de la cena. Mientras comes, se acerca a tu mesa el posadero. Es un individuo gordo y grasiento con pequeños ojos de cerdo.

-El mozo me dice que él cuida de su yegua. El animal está en buenas manos: nuestra cuadra es la mejor de todo Quarlen.

El hombre se apoya alternativamente sobre un pie y sobre el otro. Se encuentra incómodo en tu presencia.

-Desea tomar una habitación, supongo.

Terminas de tragar un bocado antes de asentir con un movimiento de cabeza.

-Tiene suerte, amigo -contesta con manifiesto alivio al ver que eres un huésped dispuesto a hacer gasto-. Nos queda una habitación libre, la número 17.

Saca del bolsillo de su delantal una sencilla llave de hierro y la coloca en la mesa junto a tu plato.

-Son 3 Coronas de oro, señor. Y el pago por adelantado.

Pagas al posadero y deslizas la llave en tu propio bolsillo.

**Pasa al 219**.

# 173

Adviertes que la ropa y el pelo del hombre están manchados de sangre. Tu

reacción instintiva es utilizar tu Disciplina del Magnakai para curar sus heridas, pero al llegar a la puerta del cementerio descubres que el hombre no está herido. Las manchas rojas son de mora y las heridas están simuladas.

Si quieres desafiarle, **pasa al 337**.

Si prefieres alejarte al galope del cementerio, **pasa al 191**.

## 174

Un grito de dolorosa sorpresa se escapa entre tus dientes cuando el dardo te desgarra la piel y los músculos de las costillas (pierdes 5 puntos de RESISTENCIA). No obstante, tu fuerza de voluntad, incrementada por tu adiestramiento en las Disciplinas del Kai, te ayuda a superar el tremendo impacto y a permanecer erguido en la silla del caballo.

Si aún sigues con vida después de este ataque, **pasa al 234**.

## 175

Cuando el reloj del observatorio da las doce, te dispones a salir por la puerta que te indicó Gwynian. Recorres un pasadizo de piedra hasta que llegas ante una puerta de hierro. Al abrirla rechina y una oleada de aire húmedo te da en el rostro. Una estrecha escalera desciende en la oscuridad. Bajas con cuidado los escalones verdes y resbaladizos. Al fondo de la escalera un tosco túnel desaparece hacia el oeste. Sigues andando y finalmente llegas a otra puerta de hierro. Gwynian ha cumplido su palabra, pues al otro lado de la puerta te espera un caballo de color castaño, ensillado y listo para ser montado.

Estás en un pequeño soto, cerca de una bifurcación de la calzada principal. A la luz de la luna ves un poste de señales que indica dos direcciones: Amory y Soren. Consulta el mapa y decide qué camino vas a tomar.

Si deseas tomar el camino de Amory, **pasa al 331**.

Si decides tomar el camino de Soren, **pasa al 267**.

## 176

Rechazas su propuesta y buscas otro medio de encontrar a Cyrilus. Las cuadras del pueblo están cerradas y vigiladas, pero en la parte trasera de la herrería descubres lo que necesitas. Un joven caballo pasea de un lado a otro del corral.

Su silla y su manta están colgadas de la puerta. Al principio el animal se muestra receloso, pero pronto siente que no pretendes hacerle daño y no tienes dificultad en prepararlo para la monta. Una vez fuera del corral, rodeas al paso la herrería y te diriges hacia el camino.

**Pasa al 271**.

## 177

-¡Tienes suerte, extranjero! Los dados están a tu favor esta noche.

El hombre, que parece bastante bebido, se pone en pie tambaleándose y señala una calle a media distancia, donde se ve en la penumbra un portal.

**Pasa al 25**.

## 178

El guerrero escapa al galope y, al cruzar el Puente a gran velocidad, su capa ondea al viento como una enorme ala negra. Pones una flecha en el arco y apuntas cuidadosamente pues no tendrás una segunda oportunidad.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas referida al arco, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total es 7 o un número inferior, **pasa al 296**.

Si el total es 8 o un número superior, **pasa al 303**.

## 179

No te dejan ni tocar los pontones. Si falta alguno, cada uno de ellos recibirá 100 latigazos como castigo a su negligencia. Te vigilan estrechamente hasta que abandonas el campamento. Como te es imposible utilizar un pontón, te resignas a cruzar el río a nado.

**Pasa al 171**.

## 180

Temblando de dolor y de ira el hidalgo herido retrocede tambaleándose hacia la puerta.

-Lo pagarás con tu vida. Recuerda estas palabras -dice gritando.

Le responden como un eco los murmullos de burla de los presentes. El se da media vuelta y desaparece en la oscuridad de la noche.

**Pasa al 281**.

## 181

Te enteras de que el hombre se llama Barbarroja y procede de Soren, una ciudad al oeste de Varetta. Es sargento del regimiento de un capitán de mercenarios y acaba de regresar de una batalla contra los habitantes de Magador. Se ofrece a llevarte a su capitán quien, según él, es el mejor soldado a cuyas órdenes ha tenido la suerte de servir.

Si deseas aceptar su ofrecimiento, **pasa al 256**.

Si decides rehusar su invitación, despedirte de él y seguir tu camino, **pasa al 279**.

## 182

Corres agachado y haciendo eses entre la maleza. Una descarga de crepitante energía quema una rama sobre tu cabeza. La rama, al caer convertida en una tea ardiente, está a punto de alcanzarte. Saltas hacia un lado a tiempo de evitar otra descarga que abre en el tronco de un árbol un agujero del tamaño de tu cabeza. Llegas al lugar donde has dejado tu caballo, montas en él y partes al galope por la calzada, agradecido de seguir con vida. Has presenciado un ritual secreto de los druidas de Cener y sobrevivido a ese encuentro. ¡Pocos pueden alardear de semejante hecho!

**Pasa al 102**.

## 183

Una estruendosa aclamación rompe el silencio cuando la flecha de Altan se clava en el blanco, con lo que el guarda forestal gana el torneo. Los aldeanos están entusiasmados por haber presenciado tan emocionante concurso y atraviesan el campo deseosos de alabar y felicitar a Altan. Al perderse de vista el guardabos-

ques entre la multitud que le rodea, aprovechas la oportunidad para escabullirte sin llamar la atención.

Si has utilizado en el torneo un arco prestado, debes devolverlo a la tienda antes de reunirte de nuevo con Cyrilus.

**Pasa al 33**.

## 184

La daga te arranca un mechón de pelo de la cabeza antes de clavarse varios centímetros en la barandilla de madera. Tu rápido movimiento sorprende y acobarda al pirata, que pierde el equilibrio cuando le atacas saltando sobre él. Antes de darse cuenta de lo que le ha golpeado, cae por la borda en las frías y profundas aguas del Storn.

**Pasa al 254**.

## 185

Después de atar el caballo a una barandilla subes los torcidos escalones que conducen a la puerta de la cabaña donde se despacha cerveza. Cyrilus anuncia su llegada golpeando la puerta de Denka con el bastón y pidiendo a gritos a su hermano que le abra. La creciente impaciencia con que aporrea la puerta te hace sonreír. Si su hermano es como él, probablemente esté durmiendo.

La cabaña en la que has entrado parece desierta, pero al acercarte al mostrador descubres a un hombre sentado sobre un taburete, medio dormido y con una jarra de cerveza en la mano.

Si quieres despertarle, **pasa al 93**.

Si prefieres servirte tú mismo cerveza de un barril que hay en el mostrador, **pasa al 266**.

## 186

Concentras tu Disciplina del Magnakai para agitar las partículas de porquería que mantienen la puerta atascada. Poco a poco la piedra comienza a vibrar y cuando la inmundicia se desprende aparecen las ranuras alrededor de la puerta.

**Pasa al 200**.

# 187

Echándote a un lado en el último momento logras evitar el golpe mortal de una pica, pero no puedes esquivar otro que le desgarra el jubón y te causa una herida superficial (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA). Eso te enfurece y tratas con todas tus fuerzas de soltar la espada que ha quedado enredada entre las correas de la silla.

Los guardias se dan cuenta de tus dificultades y arremeten contra ti antes de que puedas defenderte.

**Pasa al 22**.

# 188

*Ilustración XII*

El inmediato peligro te impide hacerte demasiadas preguntas sobre la razón por la que esos jinetes querían secuestrar a Cyrilus. Este no es rico ni poderoso y por él no hubieran podido pedir un elevado rescate.

Cuando llegas al pie del risco boscoso, divisas una iglesia y un cementerio en un lugar donde el camino tuerce bruscamente al oeste. Un joven, montado en un corcel negro como la noche, te cierra el paso. En su rostro pálido y desfigurado por las cicatrices resaltan unos brillantes ojos oscuros. Le reconoces inmediatamente: es Roark, el hidalgo al que derrotaste en la posada del Puente de la Cuba.

Si tienes un Broche de plata, **pasa al 31**.

Si no tienes ese objeto especial, **pasa al 14**.

# 189

El comerciante de rostro afilado te invita a sentarte a su mesa. Sus ojos astutos se estrechan ante la idea de hacer un provechoso negocio. Le dices que necesitas cierta informaron y que estás dispuesto a pagar por ella un precio razonable. Te pregunta qué clase de información buscas y, cuando le comunicas que deseas saber cómo puedes ir a la calle de Latón, su expresión interesada cambia de repente.

**Pasa al 47**.

Ilustración XII

*Un joven, montado en un corcel negro como la noche, te cierra el paso.*

# 190

Enloquecido por el odio y la rabia, el yawshath salta por encima de un montón de escombros y se lanza contra ti. Su locura le impide ver el peligro del abismo y, cuando te echas a un lado, el monstruo se precipita en el vacío. Segundos después oyes un aullido: la bestia se ha estrellado contra las rocas a cientos de metros de profundidad.

Conmocionado pero agradecido de seguir vivo, vuelves a la capilla y llenas la botella con Agua de Taunor (tienes bastante para restablecer 6 puntos de RESISTENCIA). Puedes beberla ahora o guardarla en la mochila para un futuro uso.

Si deseas registrar la capilla, **pasa al 24**.

Si decides volver con Cyrilus, **pasa al 338**.

# 191

Después de la larga cabalgada nocturna estás cansado, pero sabes que debes continuar si quieres llegar a la ciudad de Soren antes de que se haga de noche. Encuentras un riachuelo que cruza la calzada y te detienes brevemente en un vado para lavarte y descansar. También debes comer ahora o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Junto al vado hay una señal que apunta al oeste:

A SOREN 38 KILÓMETROS

**Pasa al 102**.

# 192

Chapoteando por el fango que te llega hasta el tobillo, de repente divisas delante de ti dos puntos rojos que resplandecen en la oscuridad. A medida que avanzas se vuelven más grandes y más brillantes, hasta que compruebas la terrible realidad: ¡hay dos yawshaths! Sus horribles risas alcanzan una altura ensordecedora mientras se dirigen hacia ti para matarte. Sin saberlo, has entrado en su madriguera y te han atrapado.

Luchas valientemente con esas criaturas, pero al final te dominan en los oscuros y fétidos confines del pasadizo.

Tu búsqueda y tu vida acaban así en los calabozos del castillo de Taunor.

# 193

El kloon comienza a gemir cuando tú acabas con su malvado perro de guerra. Derramando lágrimas de color escarlata sale precipitadamente de la habitación y cierra por fuera el cerrojo de la puerta. Después de limpiarte la sangre de las manos, recoges el Mapa de Varetta y te apresuras a abandonar la casa del gremio.

**Pasa al 16**.

# 194

Los fieles de la procesión aullan como poseídos al tirarte tajos a las piernas. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea, pues te permite ordenar a tu caballo que ataque con los cascos.

Acólitos de Vashna: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 48

Si quieres eludir el combate en cualquier momento, **pasa al 289**.

Si vences en la lucha, **pasa al 145**.

# 195

De repente presientes que corres un grave peligro y escuchas atentamente con la oreja pegada al ojo de la cerradura para enterarte de lo que dice el predicador.

-. . . y por eso os ruego, hermanos, que no prestéis oídos a la estúpida y peligrosa teoría de Gwynian. La estrella que ha brillado esta noche es un aviso para que guardemos nuestro saber y mantengamos a salvo el secreto de la Piedra de la Ciencia. Debemos detener a todo el que quiera usar su poder para sus malvados fines.

Las palabras del predicador son coreadas por un sonoro cántico:

-Guardemos el secreto, guardemos el secreto, guardemos el secreto.

El ruido de una llave en la cerradura te sobresalta. La reunión ha terminado y la congregación se dispone a disolverse. Rápidamente saltas hacia un lado y te escondes tras el marco de una puerta. Los hombres de túnica marrón salen de la capilla y se dispersan, pero un pequeño grupo se dirige hacia tu escondite. Si te quedas donde estás, te descubrirán. Sin pensarlo dos veces, empujas la puerta y entras por ella.

**Pasa al 127**.

## 196

No han transcurrido más que unos minutos cuando aparecen los jinetes. Cabalgan en fila llevando a remolque al mago sin sentido detrás del caballo del último hombre.

Si tienes un arco y quieres tenderles una emboscada desde tu escondite, **pasa al 20**.

Si quieres atacar al último jinete y tratar de rescatar a Cyrilus, **pasa al 203**.

Si prefieres dejarles pasar y después seguirlos, **pasa al 227**.

## 197

Cuando ya te encuentras casi fuera del alcance de las flechas de los ogrones, una te hiere en la pantorrilla derecha (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA) y se clava en un lateral del pontón. Te muerdes el labio inferior y reprimes las ganas de gritar, pues ahora estás a tiro de los arqueros de la ciudad. Tan pronto como el pontón queda varado, saltas a tierra y te diriges por las rocas hacia la desembocadura de la alcantarilla.

**Pasa al 249**.

## 198

Sólo tienes tiempo para hacer un disparo antes de que el monstruo se abalance sobre ti. No puedes permitirte fallar. Para matar a la criatura debes hacer blanco en un órgano vital. Pero en la oscuridad de la ruinosa capilla es difícil distinguir nada.

Si deseas apuntar a los ojos de la criatura, **pasa al 268**.

Si deseas apuntarle al corazón, **pasa al 243**.

Si deseas apuntarle a las piernas, **pasa al 95**.

# 199

El prestidigitador, que va vestido con un extravagante atuendo, saca un ramillete de flores de la oreja de un sorprendido comerciante y una gallina cloqueando de la falda de su mujer. Después reclama silencio al público Para anunciar el siguiente juego. Dos niños con el cuerpo y el rostro cubiertos por una larga túnica negra atada a la frente suben al tablado. Sólo se les ve el pelo, rubio el de uno y moreno el de otro.

-Soy un niño -dice el del pelo moreno.

-Soy una niña -dice el del pelo rubio, con una voz idéntica a la del primero.

El prestidigitador se adelanta hacia el público y anuncia que son un niño y una niña y que por lo menos uno de ellos miente. Pregunta quién es quién e invita a los espectadores a que hagan apuestas sobre sus propias contestaciones.

Si deseas tomar parte en la adivinanza, **pasa al 245**.

Si no quieres jugar y pidieres dirigirle al mostrador y preguntar si tienen alguna habitación donde puedas dormir esa noche, **pasa al 253**.

# 200

La vieja puerta de piedra chirría al abrirse poco a poco y, cuando el polvo se posa, contemplas la cripta de la catedral de Tekaro, Entras en la fría cámara cuyo aire huele a rancio. El corazón te late violentamente: presientes que la Piedra de la Ciencia está ahí.

En la cripta se filtran rayos de la grisácea luz de la luna e iluminan una hilera de tumbas de granito que surgen en el suelo como gigantes dormidos. Sacas la Llave de plata y examinas una a una las tumbas en busca de la que guarda la legendaria Piedra de la Ciencia.

Encuentras por fin la cerradura en la que encaja la llave, pero cuando estás a punto de realizar el gran descubrimiento te distrae de repente un monstruo que hace su aparición por la puerta de la alcantarilla.

**Pasa al 334**.

# 201

El sargento ordena a sus hombres que se mantengan atrás. Confía en poder

derrotarte sin su ayuda y está ansioso por hacer una exhibición de su habilidad en la lucha. Una sonrisa de triunfo curva sus labios llenos de cicatrices mientras levanta la lanza y el escudo. Puedes combatir con cualquier arma menos con un arco.

Sargento de la guardia de la ciudad: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 27

Si vences y el combate dura 3 asaltos o menos, **pasa al 15**.

Si el combate dura más de 3 asaltos, **pasa al 87**.[5]

## 202

La habitación es pequeña y está mugrienta, sin más mobiliario que un desgastado colchón de paja y una alfombra raída. Cierras la puerta y te acuestas usando la mochila como almohada y la capa como manta. A media noche te despierta una luz resplandeciente. Una estrella fugaz cuyo brillo se asemeja al del sol describe sobre la ciudad un arco iris que ilumina la sombría habitación. Contemplas la estrella hasta que poco a poco desaparece en el horizonte. Después tratas de nuevo de conciliar el sueño, ya que necesitas descansar. Te parece que acabas de cerrar los ojos cuando el sonido agudo y estridente de una campana te sobresalta.

-¡Arriba todo el mundo! ¡Está amaneciendo! ¡En pie, amigos!

La voz del posadero resuena por todo el edificio. Te vistes, recoges tu equipo y sacas de la cuadra tu caballo.

El descanso nocturno te restablece 1 punto de RESISTENCIA. Haz el ajuste necesario en tu Carta de Acción antes de partir hacia la calle del Latón.

[5]Debes ganar el combate antes de pasar al 87 si éste dura más de 3 turnos.

**Pasa al 300**.

# 203

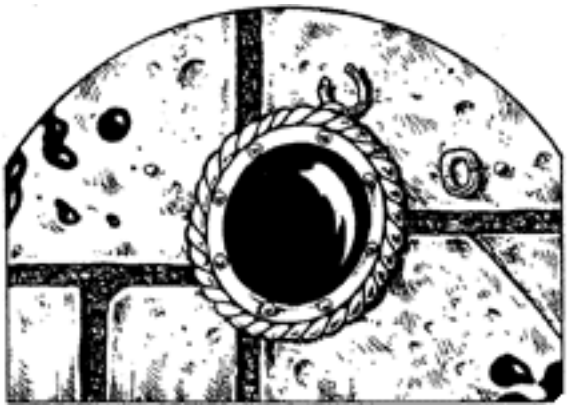
Conteniendo el aliento esperas a que el enemigo se acerque. Cuando el último jinete entra en tu campo de visión, sales de tu escondite y le atacas con mortal efectividad. El jinete intenta levantar el escudo para parar tu golpe, pero no logra hacerlo a tiempo de salvar la vida. Cuando se desploma en el suelo, cortas de un tajo las riendas del caballo de Cyrilus que están atadas a su silla. Después te alejas el camino llevando a remolque al mago inconsciente.

**Pasa al 188**.

# 204

El príncipe Ewevin celebra una conferencia de guerra. Transcurre una hora hasta que el capitán regresa a la compañía y anuncia unas noticias que son recibidas con sentimientos dispares por sus hombres.

-Esta noche entramos en combate -dice con voz firme-. Tenemos que lanzar un ataque por el puente de Tekaro para derribar las puertas de la ciudad, que en este momento son el punto más débil. Hemos de atacar esta misma noche antes de que el enemigo pueda llevar a cabo las reparaciones necesarias.



Muchos de sus hombres, veteranos endurecidos por las batallas de incontables guerras, no ocultan su temor a ese ataque suicida. Las puertas están fuertemente defendidas por arqueros y no pueden ser tomadas sin grandes pérdidas de vidas humanas.

-A cada uno se le pagarán mil Coronas de oro -anuncia el capitán esperando hacer cambiar de idea a sus hombres con la promesa de la paga, pero el dinero

no parece impresionarles demasiado. ¿De qué les servirá si resultan muertos en el asalto?

-Los que deseen combatir que se pongan a mi lado -grita el capitán echando chispas por los ojos-. Los que no quieran luchar que se vayan.

Si quieres quedarte con el capitán y tomar parte en el asalto a las puertas de la ciudad, **pasa al 126**.

Si decides marcharte, **pasa al 280**.

## 205

Tu Arte de Cazar te permite descubrir puntos débiles ocultos en el jakan y en el arco de hueso de Kalte. Si eligieras una de esas armas, tus posibilidades de ganar el torneo serían muy reducidas. Prevenido por tu habilidad del Magnakai, escoges el arma mejor: el arco de caza de Durenor.

**Pasa al 60**.

## 206

Presientes que un peligro potencial te amenaza en el soto y que el canto forma parte de la ceremonia de un sacrificio.

Si deseas investigar la ceremonia, **pasa al 13**.

Si quieres alejarte de allí y seguir tu camino hacia Soren, **pasa al 102**.

## 207

Conteniendo el aliento mueves el lazo hasta que rodea el mango del Martillo de guerra. Tardas más de cinco minutos en asegurar la cuerda y conseguir apoderarte del arma.

Un atento examen de tu hallazgo te revela que es un arma muy fina, forjada con un metal llamado bronin, que parece bronce recién fundido pero que, a diferencia de las aleaciones normales de cobre y estaño, no pierde lustre con el uso o el paso del tiempo.

Si deseas conservar el Martillo de guerra de bronin, anótalo en tu Carta de Acción como un arma. Cuando lo uses en la lucha añadirá 1 punto a tu DESTREZA

EN EL COMBATE. Satisfecho de no haber dejado nada de valor en la capilla, sales de ella y vuelves al lugar donde se quedó Cyrilus.

**Pasa al 338**.

# 208

Tu Disciplina del Magnakai te revela dónde se esconde el hombre: está agazapado detrás de una mesa a tu derecha. De repente se pon en pie de un salto y te lanza a la cara un botella de cristal. Pero, prevenido por tu habilidad del Magnakai, estás preparado para hacer frente a ese ataque. Te agachas y la botella pasa silbando por encima de tu cabeza y se estrella contra la pared opuesta. Se oye un burbujeo cuando el contenido de la botella corroe y disuelve el yeso. Maldiciendo horriblemente el hombre desenvaina un estoque y te ataca.

Chanda el taxidermista: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 24

Si deseas eludir el combate en cualquier momento saliendo de la tienda a todo correr montar en tu caballo y huir al galope, **pasa al 279**.

Si vences en la pelea, **pasa al 8**.

# 209

Temblando de miedo, tensas la cuerda del arco y disparas. La flecha rebota en la dura cabeza del monstruo y se astilla al chocar contra la pared de la cripta. No tienes tiempo para un segundo disparo. Abandonas el arco y, cuando la criatura te ataca, te dispones para entablar un combate cuerpo a cuerpo.

**Pasa al 344**.

# 210

A más de kilómetro y medio del poblado, el camino desciende hasta un estrecho valle donde un castillo, parte del cual se encuentra en estado ruinoso, se alza sobre el saliente de una roca bajo un precipicio musgoso.

-El castillo de Taunor, -dice Cyrilus, protegiéndose los ojos de los rayos del sol de la tarde-. Es un centro de peregrinación para mucha gente. El agua de su fuente tiene grandes propiedades curativas.

Se inclina hacia adelante, saca una botella de cristal de la alforja y te la ofrece.

-El agua de Taunor puede ser provechosa para un guerrero como tú.

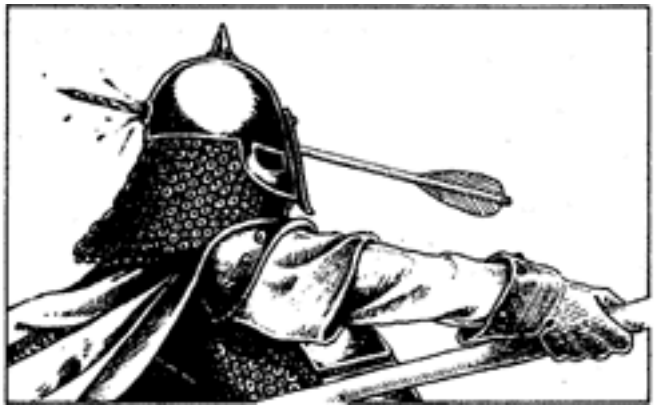
Si quieres aceptar la botella y llenarla de agua de Taunor, **pasa al 63**.

Si decides rehusar la sugerencia de Cyrilus y seguir vuestro viaje a Varetta, **pasa al 134**.

# 211

El capitán es un hombre imponente, alto y musculoso, con una pronunciada mandíbula, sin señales producidas por la guerra o la enfermedad en su curtido rostro. Lleva el pelo rubio muy corto y la barba y el bigote bien arreglados. Te invita a sentarte con él y, mientras te convida a cerveza, escuchas el orgulloso relato de sus hazañas de guerra, de sus victorias, botines y soldadas. Ni una sola vez menciona la palabra «derrota».

El capitán y sus hombres se han cansado de la guerra del norte. El príncipe Janveal de Helin está a punto de arruinarse, al haber vendido todas sus posesiones para pagar la guerra contra el barón Maghao de Karkaste que no puede esperar ganar. Las tropas del príncipe están desmoralizadas y sus mercenarios desertan a la primera oportunidad. El capitán te informa de que está reclutando hombres para una campaña en el sur. La guerra entre Salony y Slovia ha alcanzado su punto culminante y se puede ganar mucho dinero al servicio del príncipe Ewevin de Salony, que sitia la ciudad de Tekaro.



-Tienes aspecto de ser un experto guerrero -dice el capitán mirándote sin parpadear con sus fríos y acerados ojos azules-. ¿Por qué no te alistas en mi compañía? Necesito soldados y pago con oro, no con promesas. Partimos hacia Tekaro mañana al amanecer. ¿Quieres cabalgar con nosotros?

Cortésmente rechazas la oferta del capitán, diciéndole que has venido a Varetta por otro asunto.

-¿Qué otro asunto puede tener un guerrero si no es la guerra? -replica el capitán con ruidoso regocijo de sus hombres.

Terminas tu cerveza y das las buenas noches al capitán y a sus soldados.

-Si cambias de idea, únete a nosotros en Soren. Iniciaremos la travesía del río de aquí a dos días.

Si tienes un Mapa de Varetta, **pasa al 17**.

Si no tienes ese objeto especial, **pasa al 104**.

# 212

Cumples tu parte del trato. (Recuerda hacer los necesarios ajustes en tu Carta de Acción.) A cambio él te tiende las riendas de su caballo.

-Buena suerte, nórdico -te dice cuando montas sobre el animal-. Espero que encuentre a su compañero. Es un hombre afortunado de tener un amigo como usted.

Te despides de él y espoleas a tu nuevo caballo.

**Pasa al 39**.

# 213

Sigues al hombre a través de una arcada cubierta por una cortina y entráis en cámara abovedada. Varios cadáveres de animales exóticos cuelgan de ganchos del techo y en los amplios bancos de trabajo están colocadas numerosas cabezas disecadas, destinadas a las planchas de los trofeos.

El hombre abre un elegante aparador y saca una bandeja de plata con una garrafa y dos copas de cristal. Llena de vino las copas y te ofrece una, diciéndote que el vino te hará olvidar el desagradable olor del lugar.

Si quieres aceptar su generoso ofrecimiento, toma la copa y **pasa al 288**.

Si decides declinar la invitación y salir de la tienda del taxidermista, **pasa al 279**.

# 214

El arco de caza de Kalte está hecho de muchas tiras de hueso, pegadas y atadas con tendones. Es un arma ideal para cazar baknars o kalkoths en las tierras heladas de Kalte, pero para tirar al blanco en el clima cálido de los Stornlands es poco adecuado. Cuando participes en el torneo, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la competición.

Para iniciar el torneo, **pasa al 340**.

# 215

Tan pronto como el pirata cae muerto a tus pies, tres de sus vociferantes camaradas se lanzan contra ti para vengar su muerte.

Piratas del río: DESTREZA EN EL COMBATE 19 RESISTENCIA 28

Si quieres eludir el combate después de 2 asaltos, **pasa al 286**.

Si vences en la lucha, **pasa al 111**.

# 216

Concentras tus poderes de Medicina sobre el cuerpo destrozado del mago, transmitiéndole a través de tus manos el calor creado por tu Disciplina del Magnakai. Los frágiles hombros del anciano tiemblan al esforzarse por susurrar de nuevo:

-Calle... del Latón... Varetta... Busca a Gwynian el Sabio... El te ayudará a encontrar...

**Pasa al 46**.

# 217

Trepas ágilmente por las piedras ruinosas pero tus esperanzas de escapar por ahí se desvanecen cuando ves el terrorífico precipicio que te espera al otro lado del muro del castillo. De mala gana te das media vuelta para enfrentarte a tu perseguidor. Con el abismo a tu espalda no tienes otra alternativa que la de hacer frente al monstruo. Este aparece al cabo de unos segundos, gruñendo y rugiendo horriblemente, dispuesto a destrozarte entre sus garras.

Si deseas saltar a un lado para evitar el ataque del yawshath, **pasa al 190**.

Si quieres mantenerte firme y responder a su ataque, **pasa al 311**.

## 218

Oleada tras oleada de caballos enfilan el Puente con un ruido atronador y te pisotean aplastándote contra el suelo.

Tu búsqueda y tu vida acaban aquí.

## 219

*Ilustración XIII*

De repente se oye un gran estrépito al cerrarse de golpe la puerta de la posada. En el local entra un joven hidalgo de oscuras cejas, ataviado con un extravagante vestido de ébano y oro. Se quita la capa de terciopelo con ampulosa ostentación y pide comida y vino. Tres camareras y el propio posadero acuden a atender sus deseos. Sus modales son tan insultantes que no te sorprende ver que tiene la cara desfigurada por numerosas cicatrices. Debe de estar provocando continuamente combates y duelos.

El hidalgo va a sentarse en la misma mesa que ya ocupa un anciano delgado e inofensivo. A los pocos segundos el joven prorrumpe en insultos y, agarrando al viejo con una mano por el cuello, le levanta de su asiento y le tira al suelo.

-Miserable gusano, ¿cómo te atreves a sentarte a mi lado? -aúlla.

Aturdido y atemorizado, el hombrecillo murmura una disculpa, pero de nada le sirve. El hidalgo se abalanza sobre el desgraciado a la vez que empuña su espada. La clientela de la Posada contempla la escena con deleite, como si asistieran a un espectáculo de circo en Vassagonia. No hay duda de que el hidalgo intenta matar al anciano.

Si tienes un arco, **pasa al 301**.

Si no tienes un arco, **pasa al 78**.

## 220

La desgastada placa que está clavada en la base de la estatua informa que se trata de una imagen auténtica de Vynar Jupe, el jefe de una banda de salteadores de caminos que robaban a los viajeros, especialmente a los comerciantes. Sus

Ilustración XIII

*El hidalgo da una patada a su asiento echándolo hacia atrás y se abalanza sobre el desgraciado anciano.*

numerosos crímenes, incluido el asesinato, no le impidieron ser muy popular, pues se trataba de un tipo ingenioso y valiente y nunca saqueó a los habitantes de esa aldehuela en la que había nacido. Sus hazañas, y las de muchos de sus secuaces, acabaron bajo el hacha del verdugo después de que fueran juzgados y condenados a muerte en Amory.

En el vientre de la estatua hay una ranura por la que se pueden introducir monedas. La placa sigue diciendo que quien rinda homenaje a la estatua de Vynar Jupe será protegido por su espíritu de ladrones y bandoleros.

Si deseas hacer una donación, echa algunas Coronas de oro en la estatua de Vynar Jupe y abandona la aldehuela. (Recuerda descontar de tu Carta de Acción las Coronas que eches).

**Pasa al 73**.

## 221

El soldado descuelga de un candelabro de la pared una antorcha encendida y vuelve a tu lado. Sosteniendo la antorcha en alto, os echa un vistazo a ti y a tu caballo y se frota la hirsuta barbilla.

-¿Viene de Varetta o de Soren? Una larga cabalgada en cualquier caso. Debe de estar cansado. Entre, pero en lo sucesivo procure conseguirse un cess. Algunos de mis compañeros no son tan comprensivos.

Das las gracias al guardia y atraviesas a caballo la puerta de la ciudad.

**Pasa al 129**.

## 222

El monstruo se lanza derecho contra ti desde lo alto de la escalera. Te mantienes firme y le asestas un golpe oportuno y mortalmente preciso, abriendo en el cuello de la criatura una profunda herida que la mata al instante. Pero a fuerza del golpe no es suficiente para apartar el pesado cuerpo del monstruo y no puedes evitar ser aplastado por él cuando choca contra las losas del suelo. Pierdes 12 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues con vida, **pasa al 106**.

## 223

Has perdido la apuesta. El prestidigitador ha dicho que al menos uno de los niños miente. Y si uno miente, el otro no puede estar diciendo la verdad. La respuesta correcta es que los dos mienten.

Descuenta las Coronas de oro que hayas apostado de la cantidad anotada en tu Carta de Acción. Después te diriges al mostrador y preguntas si tienen una habitación donde puedas dormir esa noche.

**Pasa al 253**.

## 224

-¡Por todos los diablos! -grita el capitán-. ¿Hemos encallado?

Al decir esto, un garfio y una cuerda caen como llovidos del cielo y se enganchan a la borda del barco. Siguen otros y, a través de la niebla, distingues las formas de unas lanchas que se acercan.

-¡Piratas del río! -vocea el timonel-. ¡Listos para rechazar el abordaje!

Al otro lado de la cubierta uno de los hombres del capitán cae atravesado por un cuchillo que ha lanzado un pirata. Sus camaradas corren en su ayuda, pero los piratas saltan en ese momento por el costado del barco y pisotean al caído.

-¡Al ataque! -grita el capitán, e inmediatamente sus hombres responden uniendo sus escudos y avanzando por la cubierta. Un tropel de feroces piratas han abordado la nave. Uno de ellos, un hombre flaco con una sola oreja y la nariz rota, sonríe saboreando de antemano la idea de acabar con tu vida.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 170**.

Si deseas disponerte a luchar con otros medios, **pasa al 92**.

Si deseas eludir el combate, **pasa al 286**.

## 225

Detienes el caballo bajo el ancho arco de piedra de la puerta sur. De una tronera de la muralla sale una áspera voz:

-Muestre su salvoconducto, caballero.

Oyes el rechinar de un cerrojo al ser descorrido y dos guardias de rostro atezado,

con cotas de malla, hacen su aparición. Te miran recelosos y repiten la exigencia de que les enseñes tu salvoconducto.

Si decides decirles que no tienes salvoconducto, **pasa al 55**.

Si quieres tratar de sortearlos y cruzar al galope la puerta abierta de la ciudad, **pasa al 261**.

Si prefieres intentar sobornarlos para que te dejen entrar, **pasa al 9**.

## 226

Empujas la puerta, pero no se abre. Está cerrada con llave.

Si deseas llamar a la puerta de la capilla, **pasa al 242**.

Si decides ignorar la capilla y entrar en el observatorio, **pasa al 127**.

Si prefieres seguir por un corredor que bordea la capilla, **pasa al 327**.

## 227

Apenas han recorrido cien metros cuando el último jinete se vuelve para examinar a Cyrilus, que empieza a resbalarse de la silla. Te apartas del camino para esconderte, pero el jinete te ve cuando te internas entre los árboles y grita:

-¡Allí está!

El retumbar de cascos te avisa de que los jinetes han dado media vuelta y se acercan al sitio donde tú estás.

Si tienes un arco y quieres disparar sobre ellos, **pasa al 20**.

Si prefieres disponerte a luchar de otra forma, **pasa al 203**.

## 228

El vino tinto tiene un aspecto y un olor deliciosos. El hombre parece mostrarte gran estima, pues un vino de tan buena calidad es raro y caro.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 136**.

Si no posees esa Disciplina, bebe el vino y **pasa al 84**.

## 229

Los ogrones son malos arqueros y en la creciente oscuridad no aciertan a colocar una sola flecha en un radio de treinta metros a tu alrededor. Remas hasta la orilla opuesta y tan pronto como el pontón queda varado saltas a tierra y te diriges por las rocas hacia la desembocadura de la alcantarilla.

**Pasa al 249**.

## 230

-¡Un brindis por nuestro valiente amigo! -exclama el soldado de la cara picada de viruela.

-¡Honor en la batalla! -grita el hombre de pelo rojo que está sentado a su izquierda.

-¡Y una buena bolsa para el vencedor! -replica el otro.

Ríen cordialmente y se llevan los jarros a la boca. Mientras beben, sus rostros sonrientes quedan ocultos por los jarros. Durante un minuto se hace el silencio hasta que los soldados dejan de golpe los jarros vacíos sobre la mesa.

La fuerte cerveza pronto les hace dejar de lado toda reserva y se vuelven comunicativos. Aprovechas la oportunidad para preguntarles si saben algo sobre la Piedra de la Ciencia de Varetta.

-Leyenda -dice eructando el pelirrojo-, mito o leyenda.

-No -interrumpe el de la cara picada de viruela-. Es muy real, pero se perdió hace años. La Piedra de la Ciencia es mágica. Contiene un poder que puede convertir a un hombre ordinario en rey.

Al oír esto, los otros soldados se ríen con disimulo, pero el de la viruela les ignora y continúa hablando.

-La Piedra de la Ciencia estuvo en un tiempo engastada en el trono de Lyris, en la Torre del Rey de Varetta. Hace cientos de años, durante la guerra de la Piedra de la Ciencia, fue robada por un príncipe de Salony llamado Kaskor. Este colocó la Piedra en un cetro de oro y lo utilizaba en las batallas para animar a sus seguidores. Creía que la Piedra le hacia invulnerable, pero no era así. Fue muerto en un combate a bordo de la falúa real en Rhem y la Piedra de la Ciencia

se perdió al caerse en las profundas aguas del río Storn. Sin embargo, éste no es el final de la historia. Muchas veces se ha dicho que el cetro había sido hallado, pero siempre resultó ser un engaño o una invención. La leyenda dice que quienquiera que posea la Piedra de la Ciencia será el gobernante legítimo de todos los Stornlands. Por esta razón muchos hombres malvados o poco escrupulosos buscan la Piedra de la Ciencia para hacer realidad sus sueños de poder. Si deseas saber más sobre la Piedra debes ir a Varetta. Allí hay muchos hombres doctos que han dedicado su vida al estudio de la Piedra de la Ciencia: los eruditos y sabios de la calle del Latón. ¡Esos pueden ayudarte!

Das las gracias al soldado por su información y dejas su compañía.

Si deseas ahora encargar algo de cena, **pasa al 172**.

Si decides dirigirte a la barra y preguntar si tienen una habitación donde hacer noche, **pasa al 232**.

# 231

Ayudas al capitán a llevar sus compras, que llenan dos cajones de madera. Al salir de la farmacia te dice que está impaciente por volver al barco. Sus hombres son buenos soldados, pero malos marinos. Teme que sin su vigilancia y dirección hayan descuidado el trabajo y se hayan emborrachado. Pero sus temores resultan infundados. Cuando llegáis al muelle, el Kazonara está equipado y listo para zarpar.

-¡Soltad velas! -grita el capitán disfrutando de la novedad de gobernar un barco-. Llegaremos a Rhem al anochecer.

Sus palabras se cumplen al pie de la letra. Cuando la oscuridad se cierne sobre el Slorn, arribáis al puerto de Rhem.

**Pasa al 124**.

# 232

*Ilustración XIV*

El posadero es un individuo gordo y grasiento con pequeños ojos de cerdo y una sonrisa torcida. De la muñeca lleva colgado mediante una cuerda un paño mugriento que utiliza para limpiar el mostrador. No parece preocuparle el hecho de que el paño no haga más que añadir grasa.

-Tiene suerte, amigo -dice buscando en los bolsillos de su delantal a rayas-. Nos queda una habitación libre, la número 17.

Saca una sencilla llave de hierro y la coloca sobre el mostrador.

-Son tres Coronas de oro, por adelantado.

Pagas al posadero (no olvides deducir esas Coronas de la cantidad anotada en tu Carta de Acción) y deslizas la llave en tu propio bolsillo. Piensas acostarte temprano, pero los ruidos de tu estómago te recuerdan que necesitas comer.

Si deseas tomar asiento y encargar algo de cenar, **pasa al 328**.

Si decides tomar una comida (de la mochila) en la intimidad de tu habitación, dirígete hacia las escaleras y **pasa al 219**.[6]

# 233

En seguida reconoces al anciano que está delante de ti, tranquilo y sonriente. Es el mismo anciano con el que te encontraste en una cabaña del camino a Ruanon hace algunos años. El mismo que te entregó un pergamino que predecía los peligros del «Abismo Maldito».

-Bienvenido, Lobo Solitario -dice-. De nuevo las estrellas han dictado que nuestros caminos se crucen.

**Pasa al 6**.

[6]Debes restar la Ración de tu Mochila inmediatamente si decides retirarte a tu habitación. Las secciones subsiguientes dejarán claro el por qué de esto.

Ilustración XIV

*Tiene suerte, amigo, nos queda una habitación libre.*

# 234

Desde el cerrado casco de negro acero una voz grita:

-¡Muere, nórdico!

El guerrero desecha la ballesta y carga contra ti a través de la puerta de Denka, blandiendo un hacha en una mano. No puedes eludirle y debes luchar a muerte con él. Debido a la velocidad de su ataque, tampoco puedes utilizar un arco.

Asesino con armadura: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 26

Si vences en la pelea, **pasa al 28**.

# 235

En la penumbra de la alcantarilla logras distinguir a duras penas el trazado de la muralla y de las calles de Tekaro en tu mapa. La catedral está justamente en el centro de la ciudad, a unos setecientos metros del lugar donde los ríos confluyen y al este del sitio por donde has entrado en la alcantarilla. Pliegas el mapa y reemprendes la marcha hacia tu objetivo.

**Pasa al 269**.

# 236

La flecha hiende el aire silbando en la oscuridad y abre un sangriento surco en el cráneo de la criatura. Esta aúlla de dolor y se lleva las zarpas a la herida. Pero no ha muerto, ni mucho menos, y da furiosos golpes con sus filadas garras manchadas de sangre, en un intento de arrancarte la cabeza. Te agachas a tiempo de evitar ser decapitado. Apresuradamente dispones a entablar un combate cuerpo a cuerpo antes de que el monstruo te de nuevo.

**Pasa al 343**.

# 237

Un grupo de gente se ha reunido para presenciar la pelea. Cuando descargas el golpe final, los curiosos te aplauden y se lanzan como buitres sobre el cadáver. Os apartan a empujones a ti y a tu caballo y despojan al muerto de todo lo que lleva encima.

Su comportamiento te repugna y rápidamente das media vuelta y te alejas del degradante espectáculo.

**Pasa al 279**.

## 238

A unos cien metros de la puerta oriental por la que has entrado en la ciudad divisas una placa de metal clavada sobre una puerta rematada con un arco. El letrero dice así:

GREMIO DE PREGONEROS DE LA CIUDAD

Si deseas desmontar y entrar por esa puerta, **pasa al 25**.

Si no quieres entrar, puedes continuar cabalgando hasta donde dos calles arrancan de la puerta oriental.

Si decides seguir por la calle norte, **pasa al 79**.

Si prefieres seguir por la calle sur, **pasa al 147**.

## 239

Mientras esperas, Cyrilus se pone muy nervioso. Te parece que le aterra que le dejes solo después de su encuentro con Roark.

-¿Piensa dirigirse a Varetta? Yo parto para la capital mañana por la mañana. Conozco muy bien el camino y sus peligros. No es prudente viajar solo por semejante camino.

Te detienes a considerar la perspectiva de hacer el viaje con el anciano. Por un lado, su compañía te haría más cortos los kilómetros del recorrido, pero por otro podría resultar para ti una carga y retardar tu marcha. Estás a punto de rehusar su ofrecimiento cuando dice algo que te convence para viajar en su compañía.

**Pasa al 319**.

## 240

Al dirigirte hacia su mesa aparecen de repente tres musculosos guardaespaldas

que te cierran el paso. El comerciante te mira por debajo del ala de su sombrero y te dice con voz tenue:

-¿Qué asunto le trae a hablar conmigo, extranjero?

Si quieres preguntar al comerciante cómo puedes a la calle del Latón, **pasa al 47**.

Si prefieres decirle que deseas proponerle un negocio, **pasa al 189**.

Si decides disculparte por haberle molestado y acercarte al posadero, **pasa al 312**.

## 241

Cerca de la cresta del risco una pequeña cabaña se alza junto al sendero. Fuera, ante la puerta, está sentada una vieja pelando fruta con un cuchillo de madera. Sonríe con su boca desdentada y cuando detienes tu caballo te da la bienvenida.

Si quieres preguntarle si ha visto por allí a unos jinetes, **pasa al 110**.

Si decides no hacer caso de la mujer y seguir ascendiendo por el sendero, **pasa al 3**.

## 242

En la congregación se hace un silencio de muerte cuando tus golpes resuenan en la capilla. Una llave rechina en la cerradura y la puerta se abre poco a poco. Cien pares de ojos te miran recelosos cuando entras en el lugar sagrado y un sacerdote con túnica dorada avanza hacia ti por el ancho pasillo central. Está rojo de ira y te pregunta el motivo de tu intrusión. Al responder que vas en busca de la Piedra de la Ciencia, la congregación prorrumpe en un grito de rabia.

De repente la puerta se cierra de golpe. Como un solo hombre, los allí reunidos se ponen de pie y de debajo de sus túnicas marrones sacan largas dagas curvas. Un odio asesino brilla en sus ojos mientras te rodean y te atacan.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

## 243

El olor a rancio del aliento de la criatura te apesta cuando disparas el arco.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas referida al arco, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 3, **pasa al 155**.

Si está entre 4 y 8, **pasa al 292**.

Si está entre 9 y 12, **pasa al 264**.

## 244

Las flechas matan instantáneamente a tu caballo. Al desplomarse te lanza por el aire hacia adelante y te estrellas contra el suelo ensangrentado. Los arqueros han derribado a las dos primeras filas de jinetes, pero el asalto prosigue por encima de los cadáveres y heridos en una tremenda estampida. Estás tendido en el lugar por donde van a pasar los asaltantes.

Si deseas saltar por encima del parapeto del puente para evitar ser aplastado por los caballos, **pasa al 38**.

Si quieres acurrucarte hecho un ovillo y quedarte muy quieto, **pasa al 218**.

Si prefieres correr hacia las puertas de Tekaro, **pasa al 329**.

## 245

Primero decide cuántas Coronas de oro vas a apostar y anótalas al margen de tu Carta de Acción. Consideras el problema y llegas a la conclusión de que hay sólo cuatro contestaciones posibles. En voz baja repites la adivinanza antes de tomar una decisión: «Soy un niño», ha dicho el del pelo moreno. «Soy una niña», ha dicho el del pelo rubio

Si contestas que los dos dicen la verdad, **pasa al 50**.

Si contestas que el primer niño dice la verdad y el segundo miente, **pasa al 113**.

Si contestas que el primer niño miente y el segundo dice la verdad, **pasa al 223**.

Si contestas que los dos mienten, **pasa al 62**.

## 246

El monstruo pasa a sólo unos centímetros de tu escondite, pero milagrosamente no te descubre. Poco a poco el sonido de su horrible risa se extingue en la oscuridad y tú puedes salir del nicho y subir rápidamente la escalera para volver a la superficie.

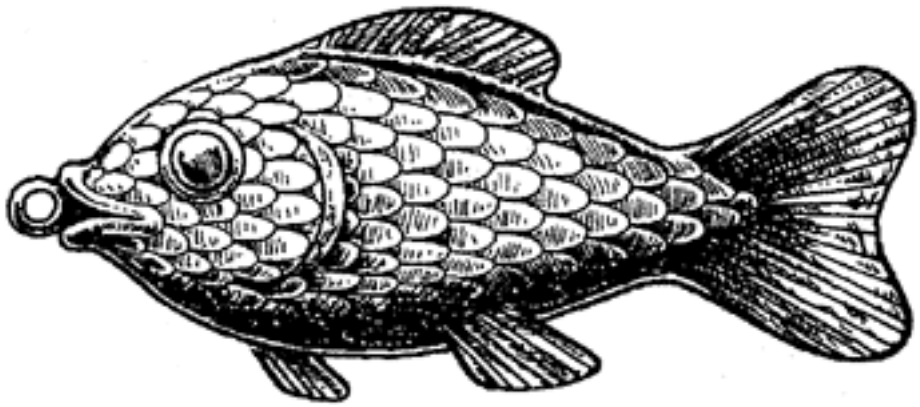
En la capilla encuentras intacta tu botella y te apresuras a llenarla de Agua de Taunor (el agua curativa de esa fuente restablece, una sola vez, 6 puntos de RESISTENCIA). Puedes beber el Agua ahora o guardar la botella en la mochila para un futuro uso. (Recuerda anotarla como objeto de la mochila en tu Carta de Acción.)

Después decides regresar sin mas tardanza al lado de Cyrilus, pues el yawshath aún anda suelto y puede atacarte de nuevo en cualquier instante.

**Pasa al 338**.

## 247

La calzada desciende hasta un ancho valle que muestra las huellas de la guerra: cabañas abandonadas, con las paredes derruidas y chamuscadas, salpican el paisaje. Cruzas una corriente de agua por un destartalado puente de madera y subes a un soto arbolado en la cima de un altozano. Al acercarte al soto oyes un suave canto hipnótico que procede de algún lugar entre los árboles.



Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 206**.

Si deseas desmontar e investigar ese sonido, **pasa al 13**.

Si prefieres no hacer caso de ese canto y seguir cabalgando hacia Soren, **pasa al 102**.

## 248

Los guardias saltan de los carros y te rodean con sus lanzas. Su sargento avanza hacia ti y gruñe:

-Arroje sus armas, extranjero, o servirá de pasto a los cuervos.

Para reforzar su amenaza te tira un tajo en la pierna con la lanza haciéndote un arañazo.

Si deseas responder al ataque del sargento, **pasa al 201**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, **pasa al 322**.

## 249

Los barrotes entrecruzados que cierran la boca de la alcantarilla dejan un hueco lo bastante grande como para que pases con facilidad por él. El agua fétida que sale a través de esa reja contiene toda suerte de desechos, un auténtico festín para ralas y sabandijas. No obstante, a medida que te internas en el túnel, compruebas que la alcantarilla está completamente libre de ratas. De hecho parece que no hay en ella el menor resto de vida. Agujeros circulares aparecen en el techo a intervalos regulares, pero son demasiado pequeños y resbaladizos para que puedas trepar por ellos. Quince minutos después de entrar en la alcantarilla, llegas a una confluencia donde dos nuevos canales desembocan en el túnel principal.

Si deseas continuar de frente, **pasa al 269**.

Si quieres entrar en el canal de la izquierda, **pasa al 318**.

Si prefieres internarte por el canal de la derecha, **pasa al 339**.

Si tienes un Mapa de Tekaro, **pasa al 235**.

## 250

Reconoces los Frutos anaranjados de la planta de aléter. Son muy buscados por guerreros y soldados, pues aumentan la fortaleza y la destreza en el combate.

Si deseas comprar algunos de esos Frutos, **pasa al 123**.

Si no quieres o no puedes comprarlos y decides volver a montar en tu caballo y dejar la aldea, **pasa al 100**.

# 251

La habitación te decepciona. Por cinco Coronas de oro esperabas un cierto lujo, pero el pequeño y destartalado alojamiento deja mucho que desear. En un rincón de la habitación hay un barril del que salen nubes de vapor. Al principio crees que es una especie de calefacción, hasta que descubres que está lleno de espuma. No hay duda: es tu baño de agua aliente. Los exiguos lujos de Varetta resultan caros.

Te bañas y te acuestas con el ánimo de disfrutar de un merecido descanso. Pero a media noche te despierta una luz resplandeciente. Una estrella fugaz cuyo brillo se asemeja al del sol describe sobre la ciudad un arco iris que ilumina tu sombrío dormitorio. Contemplas la estrella hasta que poco a poco desaparece en el horizonte. Después tratas de nuevo de conciliar el sueño. Te parece que acabas de cerrar los ojos cuando el sonido agudo y estridente de una campana te sobresalta.

-¡Arriba todo el mundo! ¡Está amaneciendo! ¡En pie, amigos!

La voz del posadero resuena en todo el edificio. Recoges tu equipo y sacas el caballo de la cuadra. El descanso nocturno te restablece 3 puntos de RESISTENCIA. Haz el necesario ajuste en tu Carta de Acción antes de partir en busca de la calle del Latón.

**Pasa al 300**.

# 252

Una estruendosa aclamación rompe el silencio cuando tu flecha se clava en el blanco. Has ganado el torneo. Los aldeanos están entusiasmados por haber presenciado tan emocionante concurso y te rodean para alabarte y felicitarte. El hombrecillo del justillo trenzado te entrega el premio: un magnifico arco hecho de madera de roble y plata. Cuando uses este arco y se te ordene elegir al azar un número de la Tabla de la Suerte. podrás sumar 3 puntos al total que obtengas. Anótalo en la sección de armas de tu Carta de Acción como Arco de roble y plata.[7]

Después de dirigir unas breves palabras de agradecimiento a los aldeanos por su generosidad, te cuelgas el arma al hombro y sales en busca de Cyrilus para comunicarle la buena noticia.

**Pasa al 33**.

# 253

-¡Vaya, parece que ha llegado en el momento oportuno! -dice el alegre ventero señalando el cristal de la ventana sacudido por la lluvia-. Hace una noche de perros.

Te enteras de que una habitación por una noche cuesta 2 Coronas de oro, más 1 Corona por el alojamiento del caballo. Una cena consistente en pan negro y huevos cocidos te restará otra Corona de oro. También puedes tomar una comida de tu mochila. En cualquier caso debes comer o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Si decides pagar al ventero alojamiento por una noche, **pasa al 35**.

Si no tienes bastante dinero para pagar una habitación, **pasa al 54**.

# 254

Cruzas corriendo la cubierta de popa y bajas por una escalerilla a la cubierta

[7]En el resto de los casos donde se menciona este arco, el texto se refiere a él como el 'Arco de Plata de Duadon', y se trata como Objeto Especial similar a un arma, en lugar de tratarse como Arma. El bonus de 3 puntos a los números que eliges de la Tabla de la Suerte cuando usas este arco se puede añadir al bonus de 3 puntos de Maestría en el Manejo de Armas con el Arco para un total de 6 puntos. Sólo puedes añadir este bonus cuando determines el éxito de un tiro con el arco, como ocurre con el bonus de Maestría en el Manejo de Armas.

inferior. Pero en cuanto pisas el maderamen ensangrentado dos piratas te atacan por la espalda.

Piratas: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 27

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE en el primer asalto.

Si vences en la lucha, **pasa al 77**.

## 255

Un dolor sordo y vibrante te taladra la cabeza cuando las palabras del jefe resuenan en tus oídos. Comprendes que eres atacado por una poderosa fuerza mental, pero tu Pantalla Psíquica detiene eficazmente ese asalto. No obstante, simulas sufrir una gran angustia confiando en que el jefe crea que te ha vencido. Todos los fieles de la procesión parecen disfrutar con tu aparente sufrimiento y tus gritos suenan como música celestial en sus oídos. Avanzan hacia ti desenvainando ocultas dagas y rodeándote.

Si deseas eludir su embestida, **pasa al 289**.

Si quieres entablar combate con estos hombres malvados, **pasa al 194**.

## 256

Barbarroja te lleva a una posada que más parece el comedor de gala de un palacio. Es la fonda de las Espadas Cruzadas, la más grande y ruidosa que has visto jamás. Un tropel de soldados entra y sale constantemente por sus enormes puertas y la cuadra es lo bastante grande para alojar a los caballos de todo un ejército. Dejas en ella el tuyo y acompañas a Barbarroja al interior de la posada.

-Cerveza para mi amigo -pide con voz atronadora, e inmediatamente una moza de la fonda se apresura a cumplir su encargo.

Barbarroja señala una mesa al otro lado del local y dice en tono alegre:

-Allí está el capitán. Vamos a reunimos con él.

**Pasa al 211**.

## 257

El rayo de energía te abrasa el pecho como un atizador al rojo vivo. El dolor te hace retroceder. Ya no controlas tus movimientos y el extremo del ardiente rayo te levanta por el aire. De pronto la energía se desvanece y te deja caer a plomo desde unos treinta metros de altura contra la dura piedra del altar.

Tu vida y tu búsqueda terminan aquí, sobre el altar de los sacrificios de los druidas de Cener.

## 258

*Ilustración XV*

Se descorre un cerrojo y la gran puerta se abre lentamente.

-¡Por fin, Esmond! ¿Te hemos despertado de tu...?

Cyrilus se interrumpe de pronto, ensanchándosele los ojos de espanto. Al otro lado de la puerta aparece un guerrero a lomos de un caballo. El guerrero lleva una armadura de color negro y oro y una ballesta, apoyada en el antebrazo, con la que te apunta. De repente dispara y el dardo sale silbando hacia tu pecho.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 283**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 164**.

Si no posees ninguna de esas Disciplinas, **pasa al 97**.

## 259

La puerta es vieja y está herrumbrosa. No ha sido abierta desde hace más de cien años. Si quieres descubrir lo que hay al otro lado, tendrás que quitar la porquería que cubre y atasca los goznes.

Ilustración XV

*De repente el guerrero dispara su ballesta.*

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, o Acometida Psíquica, **pasa al 186**.

Si no posees ninguna de esas Disciplinas, **pasa al 156**.

# 260

-No necesitamos más compañía -gruñe un guerrero de rostro grasiento con las mejillas picadas de viruela-. Di qué quieres o lárgate no sea que se impacienten nuestras espadas.

Si decides presentarte a los soldados, **pasa al 130**.

Si deseas llamarles fanfarrones y retarles a un combate, **pasa al 159**.

Si prefieres ignorarlos, sentarte en otra mesa y encargar algo de cenar, **pasa al 172**.

# 261

Picas espuelas y en cuestión de segundos cruzas como una exhalación entre los asustados guardias. Pero cuando atraviesas la puerta al galope, aparecen otros dos guardias, que te cierran el paso. Están armados con largas picas que apuntan hacia tu pecho. Detienes el caballo a tiempo de evitar ser ensartado por las amenazadoras puntas de acero.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 2, **pasa al 99**.

Si está entre 3 y 6, **pasa al 187**.

Si es 7 u otro número mayor, **pasa al 22**.

# 262

El kloon de piel verdosa te mira fijamente, mientras en sus gruesos labios de goma aparece una ligera mueca de desprecio.

-Espere aquí -te dice con indiferencia, y se dirige hacia la puerta, que cierra de golpe al salir.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 58**.

Si quieres esperar, **pasa al 116**.

Si prefieres abandonar la casa del gremio y proseguir tu camino, **pasa al 105**.

# 263

-¿Qué... qué... qué desea usted? -chilla el comerciante agachado detrás de la mesa.

Sus modales altaneros han desaparecido juntamente con las vidas de sus guardaespaldas y ahora tiembla de miedo.

Apartas la mesa de un empujón, le agarras por las solapas y le obligas a ponerse en pie.

-Tranquilícese, amigo. Sólo deseo saber cómo puedo ir a la calle del Latón -le dices riéndote.

El comerciante te mira incrédulo. Está pálido y sudoroso.

-¿Cómo... cómo... cómo puede ir a la calle del Latón? -balbucea-. Claro, claro..., se lo mostraré.

El hombrecillo aterrado saca un pedazo de pergamino y apresuradamente dibuja en él un tosco plano con la situación de la calle de Latón. Ves que se halla en el otro extremo de la ciudad, cerca de la muralla occidental. Agarras el pergamino de sus dedos temblorosos, le das las buenas noches y cruzas por encima de los cadáveres de los guardias. Oyes un golpe repentino: el comerciante se ha desmayado.

**Pasa al 17**.

# 264

La criatura se detiene en su avance como paralizada por una fuerza invisible. Un graznido gorgoteante se escapa de sus labios y cae de rodillas mientras busca tu flecha con sus temblorosas zarpas. No tardará en morir. Retiembla y se tambalea hasta que por fin se desploma boca arriba retorciéndose unos instantes entre el lodo y los escombros que cubren el suelo de la capilla.

**Pasa al 112**.

# 265

Grita y se desploma con la flecha tan profundamente clavada en el pecho que sólo se ven las plumas de su extremo posterior. Sus camaradas se estremecen de miedo y, cuando avanzas hacia ellos, se dispersan y echan a correr.

**Pasa al 77**.

# 266

La cerveza está fría y te refresca. (Restablece 1 punto de tu RESISTENCIA.) Mientras bebes, observas que el tabernero dormido sobre el taburete ignora tu presencia. Terminas la cerveza y dejas la jarra golpeando el mostrador, esperando que el súbito ruido despierte al hombre. Pero este no reacciona. Sin embargo, quieres agradecerle su hospitalidad antes de salir de la cabaña.

**Pasa al 93**.

# 267

Pasas la noche sin dormir. El aullido del viento sobre la meseta de Varetta es tu única compañía mientras cabalgas a la luz de la luna por la larga y recta calzada de Soren. Cuando finalmente amanece, te encuentras en las afueras de una triste aldehuela con edificios de madera. Su único rasgo insólito es la estatua de bronce de un joven de aspecto pícaro que se alza frente a una herrería.

Si quieres examinar la estatua, **pasa al 220**.

Si decides ignorarla y continuar tu camino hacia Soren, **pasa al 73**.

# 268

La cuerda del arco se te clava en los dedos cuando apuntas a los ardientes ojos de la criatura.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas referida al arco. Suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 5, **pasa al 155**.

Si está entre 6 y 8, **pasa al 236**.

Si está entre 9 y 12, **pasa al 75**.

## 269

Después de recorrer unos doscientos metros por el pasadizo, ves una escalera de piedra que asciende hasta una trampilla en el techo del túnel.

Si quieres investigar la trampilla, **pasa al 107**.

Si prefieres seguir avanzando por la alcantarilla, **pasa al 120**.

## 270

*Ilustración XVI*

Encima del cementerio está cobrando forma un negro torbellino que despide una frialdad sepulcral. Sobre la hierba y las flores cristaliza una capa de escarcha y un terrible sonido retumba en el aire cuando la tierra empieza a temblar. A tus pies aparecen grietas en el suelo helado y de repente numerosas manos descarnadas asoman por ellas tratando de atrapar las patas de tu caballo. El animal espantado se encabrita y te arroja en brazos de los esqueletos que despiertan del sueño de la muerte.[8]

Seres de ultratumba: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 35

Debido a la sorpresa del ataque, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los dos primeros asaltos, a menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar. Los seres de ultratumba son inmunes a la Acometida Psíquica y al Ataque psíquico. Asimismo, a causa del intenso frío, tendrás que restar 2 puntos de tu RESISTENCIA en cada uno de los asaltos a no ser que poseas la Disciplina de Concentración.

Si vences en el combate, **pasa al 326**.

## 271

Apenas has recorrido cien metros cuando oyes unos gritos furiosos:

-¡Al ladrón! ¡Al ladrón! ¡Que no escape!

[8] Si estás usando la Sommerswerd, puedes doblar la pérdida de puntos de RESISTENCIA de tus enemigos debido al poder que tiene la Sommerswerd sobre las criaturas de ultratumba.

Ilustración XVI

*Eres arrojado en brazos de los esqueletos que despiertan del sueño de la muerte.*

Agarras con fuerza las riendas y espoleas al caballo por el camino que desciende y describe una curva siguiendo el bajo seto que bordea el campo del torneo. Los gritos alertan a algunos de los participantes del concurso de tiro que pronto aparecen formando una barrera en el borde del campo. Cuando te acercas, empuñan sus arcos y se disponen a disparar.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal o Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total es 5 o un número menor, **pasa al 52**.

Si el total es 6 o un número mayor, **pasa al 81**.

## 272

El aire huele a hierba mojada. El sol se eleva sobre los árboles por el este y de las colinas descienden jirones de niebla a ambos lados del camino. Al mediodía llegas a una aldea. Cabañas hermosamente adornadas rodean una plaza empedrada. En medio de la plaza se alza una capilla rematada por una enorme cúpula en forma de cebolla. A la sombra de la capilla están sentadas varias ancianas que se inclinan sobre unos matorrales con frutos de color anaranjado.

Si deseas detenerte y examinar la capilla, **pasa al 342**.

Si prefieres proseguir tu camino hacia Varetta, **pasa al 100**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 250**.

## 273

-Es el impuesto que hay que pagar para entrar en Amory -contesta irritado por tu ignorancia acerca de las costumbres locales-. Esto es Lyris y Amory está en Salony -te explica recalcando cada palabra como si fueras sordo o estúpido-. Necesita... un... cess... para... entrar... en... Amory.

Si quieres comprar un cess, paga al joven 3 Coronas de oro y **pasa al 304**.

Si prefieres ignorarle y proseguir tu viaje, **pasa al 146**.

Si decides darle una lección, **pasa al 160**.

# 274

Espoleas con experta precisión al caballo, que salta con aparente facilidad. Los gritos furiosos de los guardias se mezclan con los aplausos de algunos curiosos que contemplan con manifiesto agrado tu dominio del arte de la equitación y tu audacia. Los guardias de la ciudad de Quarlen tienen fama de ser jactanciosos y engreídos. Cualquiera que consiga burlarles y escapar de ellos cuenta de antemano con la aprobación de la gente sencilla. Al cabo de un rato han dejado de oírse las maldiciones y los aplausos y detienes a ti montura para examinar los alrededores.

**Pasa al 332**.

# 275

Al final de la calle te paras a contemplar el escaparate de una gran tienda. Muestra una fascinante colección de mapas y cartas en los que se detallan las diversas ciudades y regiones de Magnamund. Entras en la tienda y ojeas los estantes que cubren las paredes. Tres mapas en particular atraen tu interés: un Mapa de Sommerlund (5 Coronas de oro), un Mapa de Tekaro (4 Coronas de oro) y un Mapa de Luyen (3 Coronas de oro).

Los mapas son objetos de la mochila. Si quieres comprar alguno o los tres, haz los ajustes necesarios en tu Carta de Acción antes de volver a la farmacia.

**Pasa al 231**.

# 276

Concentras tu poder del Magnakai sobre el Martillo de guerra, que lentamente se levanta desde el pecho del cadáver. Comienzas a subirlo con tu voluntad y cuando asoma por el agujero lo agarras y lo examinas de cerca. Es un arma muy fina, forjada con un metal denominado bronin, que parece bronce nuevo, pero que no se deslustra como las aleaciones ordinarias de cobre y estaño. Si quieres guardar este Martillo de guerra de bronin, anótalo como arma en tu Carta de Acción. Cuando lo uses en la lucha, añadirá 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Satisfecho de no haber pasado por alto ninguna otra cosa de valor, dejas la capilla y vuelves con Cyrilus.

**Pasa al 338**.

## 277

El hombre reacciona con la rapidez del rayo. Te lanza a la cabeza la bandeja de plata y escapa a la trastienda del taller por una arcada cubierta con una cortina.

Si deseas perseguirle, **pasa al 94**.

Si decides dejarle en paz y salir de la tienda, **pasa al 279**.

## 278

Vuelves la cabeza y ves a un horrible monstruo de nariz achatada que emerge pesadamente de las sombras. Lanza un espantoso lamido y con un zarpazo de una de sus cuatro afiladas garras te hace retroceder tambaleándote sobre las losas cubiertas de lodo. Rápidamente recobras el equilibrio, pero el ataque por sorpresa de la criatura te ha hecho una herida en el brazo. (Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.) Sus ojos están inflamados por el odio cuando avanza hambriento hacia ti.

Si tienes un arco, **pasa al 198**.

Si no tienes un arco, **pasa al 343**.

## 279

*Ilustración XVII*

Llegas a una posada, que más parece el enorme comedor de gala de un palacio. La fonda de las Espadas Cruzadas es la mayor y más ruidosa que has visto jamás. Multitud de soldados entran y salen constantemente por las gigantescas puertas y la cuadra adjunta es lo bastante grande para alojar a los caballos de todo un regimiento.

Dejas en ella el tuyo y penetras en la posada a tiempo de presenciar un singular espectáculo. El centro del local ha sido despejado para permitir que un caballo y su jinete galopen de un extremo a otro. Se hacen apuestas sobre la habilidad del jinete para ensartar frutas con la punta de la lanza. Este ejercicio te recuerda en parte uno de los entrenamientos con que los señores del Kai se preparan para la batalla, pero, a diferencia de lo que ocurre en las pruebas hípicas del Kai, aquí no sólo están en juego la destreza y el honor del jinete. Forjando una hilera a lo largo del local se encuentran arrodillados diez soldados del mismo regimiento que el jinete, acusados de cobardía en la batalla. Las frutas que el jinete debe ensartar reposan sobre sus cabezas. Si éste comete el más mínimo error, los

Ilustración XVII

*Entras en la posada a tiempo de presenciar un singular espectáculo.*

soldados perderán la vida y, lo que es más importante para los mercenarios, el dinero que el regimiento ha apostado confiando en la habilidad del jinete.

Si quieres apostar algunas Coronas de oro en este juego mortal, **pasa al 284**.

Si deseas aproximarte al mostrador y hablar con una de las mozas de la fonda, **pasa al 299**.

Si prefieres sentarte en una de las mesas, **pasa al 316**.

## 280

Cabalgas por un sendero fangoso a lo largo de una sierra desde la que divisas un gran puente de piedra. En la otra orilla del río se alzan las altas murallas y la atalaya fortificada de Tekaro. El único acceso a la ciudad es el puente.

Contemplas las almenas con creciente desaliento, pues están llenas de arqueros y de calderos de plomo fundido. Esqueletos calcinados de torres de asedio y cadáveres de soldados se amontonan ante las maltrechas puertas de la ciudad. Desde donde estás puedes ver las agujas de la catedral recortadas contra el resplandor de innumerables fuegos que arden en el centro de Tekaro. Si no fuera por esa maldita guerra estarías en la cripta en menos de una hora.

El sendero desciende bruscamente hacia una hilera de tiendas levantadas detrás de una muralla de tierra y troncos. Allí han sido instalados los heridos causados por los innumerables asaltos a través del puente.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, puedes detenerte y ayudar a los heridos **pasando al 42**.

Si no posees esa Disciplina o decides no usarla, continúa por el sendero **pasando al 70**.

## 281

-Deje que le exprese mi humilde agradecimiento -dice el frágil anciano cuando le ayudas a ponerse en pie-. Estoy en deuda con usted para siempre.

Agarrándole de un brazo le acompañas hasta su mesa donde recoge sus cosas, esparcidas por el ataque del hidalgo.

-Me llamo Cyrilus. Soy mago -dice humildemente como disculpándose de una debilidad o anormalidad-. No pretendo poseer grandes conocimientos de las ciencias ocultas. Mis talentos son modestos, se miren como se miren. Sólo hago trucos sencillos y me gano la vida divirtiendo con juegos de manos y prestidigitación a los cortesanos de Varetta.

Tu mirada te traiciona. El anciano nota en seguida tu súbito interés por la palabra 'Varetta'.

Si quieres preguntarle por la Piedra de la Ciencia de Varetta, **pasa al 83**.

Si no deseas preguntarle nada, despídete de él y **pasa al 239**.

# 282

Te apartas y sacas tu arma con un movimiento rápido. La daga te araña el costado (pierdes 1 punto de RESISTENCIA), pero evitas ser gravemente herido. Los dos hombres sonríen maliciosamente al acercarse dispuestos a matarte. No puedes eludirlos y debes luchar contra ambos como si fueran un solo enemigo.

Ladrones: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 25

Si vences en la pelea, **pasa al 88**.

# 283

Prevenido por tu poder, tus sentidos perciben nítidamente el mortífero proyectil que vuela hacia tu pecho. De repente todo parece suceder a ritmo lento. Asestas un golpe al dardo mientras corta el aire, desviándolo de su trayectoria. Tu adversario tira la ballesta al suelo y desde el cerrado casco de negro acero una voz grita:

-¡Muere, nórdico!

El guerrero se lanza a la carga a través de la Puerta de Denka blandiendo un hacha. No puedes eludir el ataque y debes luchar a muerte con él.

Asesino con armadura: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 26

Debido a la rapidez del ataque no puedes utilizar el arco. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, suma 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 28**.

## 284

Un mercenario barrigudo, situado detrás de una taquilla cerca de la puerta, recoge las apuestas que hacen un tropel de soldados ávidos de ganar algún dinero. En el local le ayudan a recaudar las apuestas unos cuantos muchachos de caras mugrientas. Uno de ellos se acerca a ti y te pregunta si quieres apostar.

En primer lugar decide cuántas Coronas de oro deseas apostar y toma nota de esa cantidad en el margen de tu Carta de Acción. La apuesta máxima es de 10 Coronas. Después elige al azar un número de la Tabla de la Suerte y anótalo también. Elige otro número de la misma forma y súmale 3.

Si el primer número es mayor que el resultado de esa suma, ganas la apuesta. Multiplica por 2 la cantidad que hayas apostado (las apuestas se pagan el doble) para averiguar las Coronas que has ganado. Si el segundo número es mayor que el primero, el jinete ha logrado ensartar todas las frutas sin matar a ningún soldado y pierdes el dinero que hayas apostado.

Puedes apostar hasta tres veces en este juego o retirarte en cualquier momento.

Si te retiras, **pasa al 336**.

Si apuestas las tres veces y al final no has perdido todas tus Coronas de oro, **pasa al 347**.

Si pierdes todas tus Coronas, **pasa al 76**.

## 285

Delante de ti hay otra escalera de piedra que tiende hasta los calabozos del castillo de Taunor. La oscuridad es total y el hedor a moho y a podrido te obliga a taparte la nariz y la boca mientras bajas los peldaños. El yawshath te sigue. Sus monstruosos rugidos cambian de tono y se convierten en una carcajada maniaca que te hace estremecer.

Encuentras un pasadizo que continua de frente y un pequeño nicho a tu derecha.

Si deseas seguir avanzando por el pasadizo, **pasa al 192**.

Si quieres esconderte en el nicho, **pasa al 69**.

# 286

*Ilustración XVIII*

Subes por una escalerilla a la cubierta de popa y retiras las piernas a tiempo de esquivar un golpe de alfanje que corta los escalones de madera como si fueran de manteca. En el otro extremo de la cubierta uno de los marineros del barco lucha con un nervudo pirata, que rápidamente se deshace de él utilizando su cuchillo. Entonces el pirata se fija en ti y saca otro cuchillo de la bandolera. La cubierta no le ofrece ningún resguardo y el pirata echa la mano hacia atrás para arrojarte el arma.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 314**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 142**.

# 287

Dejas el caballo atado a un poste delante de la cabaña y te acercas a la puerta. Cyrilus anuncia su llegada golpeando la puerta de Denka con el bastón y pidiendo a gritos a su hermano que le abra. La creciente impaciencia con que aporrea la puerta te hace sonreír. Si su hermano es como él, probablemente esté durmiendo.

Al entrar en la cabaña, se te hace la boca agua con el olor a pan recién cocido. Las hogazas se amontonan sobre los cestos y bandejas llenas de pasteles, bollos y bizcochos cubren el mostrador. No hay nadie, pero una puerta abierta deja al descubierto otra habitación en la parte trasera de la cabaña.

Si deseas llamar a alguien para que te atienda, **pasa al 43**.

Si prefieres servirle tú mismo pan y bollo, **pasa al 157**.

# 288

El vino huele deliciosamente. El taxidermista debe de tenerle en muy alta estima, pues un vino tan bueno como ése es caro y raro.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 61**.

Si no posees esa Disciplina, bébete el vino y **pasa al 84**.

Ilustración XVIII

*El pirata echa la mano hacia atrás para arrojarte el arma.*

# 289

Galopando por el dédalo de retorcidas calles y oscuros callejones, pronto te alejas de cualquier peligro inminente. Te detienes en una pequeña plaza para dejar que tu caballo beba en un abrevadero que hay junto a un estrecho arco de piedra. Mientras el animal sacia su sed, contemplas el ir y venir de la gente y oyes las canciones de los borrachos que resuenan en las cantinas que bordean la plaza. De una de ellas salen un par de sujetos pendencieros que se atacan uno a otro con cuchillos y botellas, incitados por otros compinches que hacen apuestas sobre el resultado de la pelea. Esta pronto se generaliza y decides alejarte antes de verte envuelto en ella.

**Pasa al 332**.

# 290

Galopando por el dédalo de retorcidas calles y oscuros callejones, pronto te alejas de cualquier peligro inminente. Te detienes en una pequeña plaza para dejar que tu caballo beba en un abrevadero que hay junto a un estrecho arco de piedra. Mientras el animal sacia su sed, contemplas el ir y venir de la gente y oyes las canciones de los borrachos que resuenan en las cantinas que bordean la plaza. De una de ellas salen un par de sujetos pendencieros que se atacan uno a otro con cuchillos y botellas, incitados por otros compinches que hacen apuestas sobre el resultado de la pelea. Esta pronto se generaliza y decides alejarte antes de verte envuelto en ella.

-Mira, el estandarte del príncipe Ewevin -te dice-. Ha llegado el momento de reunirnos con nuestro contratante.

Si quieres quedarte con el capitán, **pasa al 204**.

Si decides que ya es hora de dejar a los mercenarios, **pasa al 280**.

# 291

Al principio simulan no haberte oído. Pero finalmente un soldado barbudo se digna responder.

-Que los dados decidan -dice.

Su rojizo rostro brilla a la luz de la farola. Levanta una mano, escupe en la palma y arroja los dados contra la pared.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que has obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 177**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 309**.

## 292

Tu flecha hiende el aire y va a clavarse profundamente en un hombro de la criatura. Esta aúlla de dolor y con un manotazo de su gigantesca zarpa se arranca el proyectil. Aunque la bestia está herida, no ha muerto, ni mucho menos. Con las afiladas garras manchadas de sangre da furiosos golpes tratando de arrancarte la cabeza. Te agachas a tiempo de evitar ser decapitado. Apresuradamente te preparas para el combate.

**Pasa al 343**.

## 293

Al abrirse con un crujido la tapa de la tumba, sale de ella un radiante resplandor que inunda la cripta de luz dorada y paraliza al dakomyd. Agarras la Piedra de la Ciencia y sientes que te infunde una nueva sabiduría y fortaleza. Instintivamente levantas el arma y golpeas al monstruo en la base del horrible cráneo. La criatura lanza un grito y muere al instante.

**Pasa al 350**.

## 294

De repente reparas en las insignias que adornan las capas de esos hombres y un recuerdo escalofriante se abre paso en tu mente. Llevan el mismo hábito que los malvados sacerdotes que acompañaban al renegado Barraka en el templo enterrado de Maaken. Son los acólitos de Vashna.

Después de la derrota de Barraka huyeron hacia el sur para escapar del ejército sommerlundés. Era opinión generalizada en los Lastlands que la hermandad había sido destruida y sus poderes aniquilados para siempre, pero este encuentro prueba lo contrario. Presientes que corres un peligro de muerte. Si descubren tu verdadera identidad, harán todo lo posible por acabar contigo.

Su jefe repite en tono impaciente la pregunta.

Si deseas contestar que eres creyente, **pasa al 108**.

Si decides responder que no eres creyente, **pasa al 67**.

## 295

Saltas hacia un lado a tiempo de evitar la ardiente descarga, pero en cuanto ésta pasa sigue su camino otro rayo de energía.

Si posees la Sommerswerd, la Espada del Sol, **pasa al 321**.

Si no posees ese objeto especial y quieres atacar al jefe, **pasa al 257**.

Si prefieres dar media vuelta y huir, **pasa al 182**.

## 296

La flecha da en el blanco, pero no penetra a través de la espesa plancha de metal de la armadura que protege la espalda del guerrero. Observas con consternación cómo la flecha rebota y desaparece por encima del parapeto del puente.

Sin más tardanza te echas el arco al hombro y montas en tu caballo para perseguir a los secuestradores antes de que los pierdas de vista.

**Pasa al 39**.

## 297

La marcha de la batalla se vuelve a tu favor. Los piratas venían en busca de una presa fácil, pero tu feroz resistencia les ha acobardado y huyen saltando de la cubierta del Kazonara a sus lanchas. El capitán los persigue asestando mandobles a diestro y siniestro. Se abre camino hacia la borda y agarra por el cuello al jefe de los piratas. Después le golpea la cabeza contra el palo mayor, una vez, dos, tres veces, con tal furia que astilla la madera y rompe el cráneo del pirata a pesar de estar protegido por un gorro de piel.

-¡Aja! -grita el capitán regocijado-. ¡Siempre he dicho que los deldenianos no tenían cabeza para la batalla!

Esta termina tan rápidamente como comenzó. Los piratas supervivientes desaparecen como fantasmas en la niebla. Hay pocas bajas entre los mercenarios, pero la tripulación del barco ha sido diezmada. Los piratas han sorprendido a los marineros bajo cubierta y allí los han matado. Sólo uno ha escapado a sus alfanjes asesinos.

El capitán toma el mando de la nave, ordenando las reparaciones y presidiendo la ceremonia de despedida a los muerto. Cuando sus cuerpos se hunden en las oscuras aguas del Storn, el Kazonara sale de la niebla y avistáis con alivio la ciudad de Luyen.

**Pasa al 19**.

## 298

El jakan es un arco usado por los pescadores de la costa de Vassagonia. Se adapta muy bien a la caza de harbidahns y calamares que viven en las aguas poco profundas y en los arrecifes de Barrakeesh, pero para el tiro al blanco es muy poco adecuado. Además de esta desventaja, el arco en concreto que has elegido tiene una fina fractura que lo recorre en toda su longitud y puede romperse en cualquier momento.

Cuando participes en el torneo, deberás restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE. Además, si sacas un 0 en la Tabla de la Suerte mientras usas ese arco, el mismo se romperá. Si esto sucede durante el torneo, **deberás pasar inmediatamente al 335**. Toma nota de este número en el margen de tu Carta de Acción para recordarlo si tal cosa le ocurre.[9]

Para iniciar el torneo, **pasa al 340**.

## 299

Aguardas pacientemente a que una de las atareadas mozas de la fonda te atienda, pero antes de que puedas levantar la mano para atraer su atención sientes en la espalda la punta aguda de una daga.

-La bolsa o la vida -susurra el mercenario de rostro atezado que tienes al lado-. Decida deprisa. pues mi amigo puede ponerse nervioso con la daga.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 114**.

Si deseas entregar a los ladrones todas tus Coronas de oro sin ofrecer resistencia, **pasa al 161**.

Si no tienes dinero o decides no entregárselo a esos mercenarios y luchar con ellos, **pasa al 282**.

[9]La penalización por elegir un 0 sólo se aplica durante la segunda parte del torneo.

# 300

Al cabalgar hacia el oeste a lo largo de una ancha avenida de desgastados ladrillos, contemplas diversos aspectos de la magnifica ciudad a esas horas tempranas de la mañana. Se abren contraventanas y los varettianos despiertan al nuevo día. El aire lleva hasta ti olor a desayunos y a jala recién molida.

En el centro de la ciudad cruzas una plaza pavimentada con losas de cerámica y atraviesas un arco de piedra verde pulimentada. Palacios majestuosos y edificios públicos ceden luego el paso a antiguas tiendas y a un parque lleno de brillantes flores de enormes hojas rojas, amarillas y rosas. Al otro lado del parque una calle cubierta de grava blanca conduce a una torre fortificada, la más alta de la ciudad. Es la Torre del Rey y se halla a la entrada de la calle del Latón.

Percibes el sonido de agua burbujeante y suaves cantos. Por la tranquila calle pasean en silencio unos viejos que van vestidos con túnicas marrones y se cubren la cabeza con capuchas. Atraviesas un arco y penetras en el patio interior de un gran edificio, sede del saber. Di repente un estremecimiento te recorre la espina dorsal: presientes que te encuentras cerca de tu meta.

En la puerta del edificio hay un letrero que indica la situación de tres cámaras: el observatorio, la biblioteca y la capilla.

Si deseas explorar el observatorio, **pasa al 127**.

Si quieres investigar la biblioteca, **pasa al 21**.

Si prefieres examinar la capilla, **pasa al 320**.

# 301

Con la rapidez y agilidad que caracterizan a un maestro del Kai cargas el arco,

apuntas y disparas. La flecha atraviesa el brazo del hidalgo en el preciso momento en que se disponía a golpear con su espada, haciendo que ésta arranque esquirlas del suelo de piedra, no de la cabeza del anciano. El hidalgo profiere un chillido estridente, se tambalea hacia atrás y cae al suelo, agarrándose el brazo herido con la otra mano.

-Maldito seas, villano -grita-. Soy Roark, hidalgo de Amory. Pagaras esto con tu vida. Recuerda mis palabras.

Temblando de dolor y de ira, se pone en pie y pide al posadero su espada y su capa. Luego desaparece en la oscuridad de la noche dejando tras él un eco de amenazas y maldiciones.

**Pasa al 281**.

## 302

Los libros están clasificados por materias que abarcan las más diversas Disciplinas. Buscas los que traten de la Piedra de la Ciencia de Varetta o refieran con detalle la historia del Kai o la búsqueda de Águila del Sol. Descubres con sorpresa que todos los libros que versan sobre esos temas han sido retirados. A juzgar por la falta de polvo en los estantes vacíos, esos libros han sido sacados de la biblioteca hace menos de un día. Después de asegurarte de que no has pasado por alto nada que pueda serte de utilidad en tu búsqueda, sales de la biblioteca.

Si deseas examinar la capilla, **pasa al 320**.

Si decides entrar en el observatorio, **pasa al 127**.

## 303

Tu flecha da en el blanco con mortífera precisión atravesando la armadura del jinete por la articulación del cuello. Ves cómo el guerrero alza los brazos, se cae de la silla y aterriza en medio del puente con un gran estrépito producido por el metal abollado. No te cabe duda de que tu enemigo ha muerto. Si la flecha no le ha matado, lo ha hecho esa caída con una armadura tan pesada.

Si quieres registrar el cadáver, **pasa al 139**.

Si prefieres montar en tu caballo y salir en persecución de los secuestradores, **pasa al 39**.

# 304

El joven agarra tu dinero, te entrega una tarjeta azul y cierra de golpe la puerta del cobertizo. La tarjeta lleva un sello con lecha de hoy y te permitirá entrar en la ciudad de Amory sólo en este día. Te guardas el cess en el bolsillo (anótalo en la Carta de Acción como un objeto especial) y reemprendes tu marcha.

**Pasa al 146**.

# 305

Atraviesas la arcada y echas a correr por un patio sembrado de rocas hacia una brecha abierta en un muro del castillo. Descubres una escalera de piedra que baja hasta una puerta de hierro. Miras de reojo hacia atrás y ves que el yawshath te persigue de cerca y acorta distancias. El odio le pone furioso.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 122**.

Si deseas trepar por la brecha abierta en el muro del castillo, **pasa al 217**.

Si quieres bajar a toda velocidad la escalera que conduce a la puerta de hierro, **pasa al 169**.

# 306

Luchas desesperadamente contra la corriente y te diriges hacia la orilla contraria. Sin aliento, tiritando de frío y empapado sales del agua tambaleándote y caes desmayado sobre las rocas. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Concentración, pierdes 1 punto de RESISTENCIA a causa del extremado frió.

Cuando recuperas el sentido, ves que has salido del río muy cerca del lugar donde confluyen el Quarl y el Storn. Descubres una pequeña cueva al pie de la muralla de la ciudad, a menos de 6 metros de donde estás tendido. La boca está cerrada con unos oxidados barrotes de hierro entrecruzados. A juzgar por el fétido olor del agua que vierte, sospechas que es la desembocadura de una alcantarilla. Entonces sientes renacer en ti la esperanza, al comprender que esa alcantarilla puede conducirte al centro de Tekaro.

**Pasa al 249**.

# 307

Junto a una fuente vacía está parado un carromato. Su trampilla trasera permanece bajada y deja ver un cargamento de pan recién cocido. Un grupo de hambrientos soldados se agolpan alrededor del carromato como abejas en torno a la miel, tratando de comprar la apetitosa mercancía. Hoy no has comido aún y el delicioso aroma te despierta el apetito. Cada hogaza de pan cuesta 2 Coronas de oro y cuenta como una comida. Puedes comprar las hogazas que quieras. Si no comes ahora, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Haz los ajustes necesarios en tu Carta de Acción.

**Pasa al 279**.

## 308

Tu habilidad del Magnakai te revela el significado del símbolo tallado en la piedra sobre la puerta sur: la espuela alada es el emblema del ejército de Lyris. Esa puerta debe de ser la entrada al cuartel de la guardia, pues el camino que conduce a la puerta norte muestra señales de un uso más frecuente: su superficie tiene profundos baches como consecuencia de haber soportado el intenso tráfico de mercaderes a y desde Casiorn. En cambio en este otro ramal sólo hay huellas de cascos de caballos. Como los guardias fronterizos de Lyris tienen una pésima reputación en lo que concierne a su hospitalidad, sería prudente evitarlos en la medida de lo posible.

Si deseas aproximarte a la puerta norte, **pasa al 137**.

Si decides dirigirte a la puerta sur, **pasa al 225**.

## 309

-¡No es tu noche de suerte, extranjero! Los dados me ordenan callar.

El y sus morenos compañeros te dan la espalda y ríen al continuar el juego. Te encoges de hombros y sigues tu camino por la abarrotada calle.

**Pasa al 307**.

## 310

El suelo de la cripta está plagado de los restos del monstruo, que se retuercen y avanzan ciegamente en un intento homicida. Una mano cortada se te sube por una pierna como si fuera una araña y te hinca las garras en la carne. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.) Mientras te esfuerzas por librarte de las afiladas

garras, las distintas partes del cuerpo del dakomyd se reúnen para atacarte de nuevo.

Si deseas saltar hacia adelante y asestar un golpe a la criatura antes de que se forme por completo, **pasa al 323**.

Si prefieres abrir la tumba y apoderarte de la Piedra de la Ciencia, **pasa al 293**.

# 311

Ciego de odio y furor, el yawshath se lanza derecho contra ti. Descargas el golpe en el momento oportuno y con precisión mortal, abriendo en el torso de la criatura una profunda herida que la mata al instante. Pero la fuerza del golpe no es suficiente para desviar el cuerpo del monstruo, que choca contra tu pecho y te empuja a través del boquete lanzándote por el precipicio a tu perdición.

Tu búsqueda y tu vida terminan aquí.

# 312

El tabernero está separando a dos soldados borrachos enzarzados en una pelea. La forma de hacerlo es breve y delicada: agarra a los dos hombres por el cuello y hace chocar sus cabezas con tal fuerza que el golpe retumba por encima del ruido ensordecedor del local.

-¿La calle del Latón? -replica pensativo-. Sí, sé dónde está. Se lo mostraré.

El hombretón saca del bolsillo un trozo grasiento de papel en el que garrapatea un tosco plano con la situación de la calle del Latón. Ves que ésta se encuentra en el otro extremo de la ciudad, cerca de la muralla occidental. Aceptas el papel y el posadero acepta tu agradecimiento. Luego vuelve a resolver otra pelea con su inimitable método.

**Pasa al 17**.

# 313

El dardo se te clava profundamente en la espalda (pierdes 8 puntos de RESISTENCIA) y el impacto te deja anhelante y aturdido. Te esfuerzas por permanecer sobre la silla, pero la fuerza del impacto te desplaza hacia un lado.

Si aún sigues con vida después de esta grave herida, **pasa al 234**.

# 314

Te agachas con gran rapidez para esquivar la daga que vuela silbando hacia tu pecho. Sigues con la mirada el reluciente acero, previendo con precisión su trayectoria. El pirata se queda atónito al verte apartarte en el momento exacto para que la hoja pase bajo tu brazo levantado. Entonces atacas al pirata que, acobardado por tu acción, está desprevenido. Antes de que pueda recuperarse, le tiras por la borda a las frías y profundas aguas del Storn.

**Pasa al 254**.

# 315

Un dolor penetrante te taladra la cabeza cuando la maldición del jefe resuena en tus oídos. Estás siendo atacado por una poderosa tuerza mental que le hace perder 4 puntos de RESISTENCIA.

Los fieles de la procesión están claramente encantados con tu sufrimiento. Tus gritos parecen ser música celestial en sus oídos. Avanzan hacia ti desenvainando dagas ocultas en sus túnicas y tratan de rodearte. Haciendo acopio de tus reservas de fortaleza das la vuelta a tu caballo y escapas al galope en un intento desesperado de alejarte de la fuente de tu tormento.

**Pasa al 332**.

# 316

Estás a punto de descorrer una silla de debajo de una mesa y sentarte cuando de repente te estremeces: alguien oprime contra tu espalda la aguda punta de una daga.

-La bolsa o la vida -susurra el mercenario de cara atezada que ha aparecido a tu lado-. Y decida deprisa o mi amigo puede ponerse nervioso con la daga.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 114**.

Si no tienes dinero o decides no dárselo a los mercenarios y luchar con ellos, **pasa al 161**.

Si deseas entregar a los ladrones todas tus Coronas de oro sin ofrecer resistencia, **pasa al 282**.

# 317

Sales corriendo de la cabaña y ves que tu compañero de viaje forcejea con seis jinetes revestidos con armaduras. Le han rodeado y los intentos de resistencia del anciano son inútiles. Un golpe de maza le deja inconsciente y le tumba sobre el cuello del caballo. Un segundo después todos los jinetes menos uno cruzan el puente al galope, llevando a remolque a su prisionero. El jinete restante, un guerrero con una armadura de color negro y toado de la cabeza a los pies, levanta una ballesta y te apunta mientras tú corres hacia tu caballo.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación o Arte de Cazar, resta 5 del número que hayas obtenido.

Si el total es 6 o un número menor, **pasa al 85**.

Si el total es 7 o un número mayor, **pasa al 153**.

# 318

El canal empieza a torcer poco a poco hacia el este y observas que va habiendo más claridad. Una luz verdosa emana, a lo lejos, de una cámara abovedada de cuyo techo cuelga una cortina de cuerdas casi tan finas como hilos. Si continúas en esa dirección tendrás que atravesar la cortina.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, **pasa al 32**.

Si quieres atravesar la cortina de cuerdas, **pasa al 349**.

Si decides apartar antes a un lado la cortina con tu arma, **pasa al 4**.

# 319

-Buscas la Piedra de la Ciencia, ¿no es así? -dice en voz baja-. Ignoro dónde se encuentra, pero conozco a un hombre que lo sabe. Si me dejas ir contigo a Varetta, a cambio te llevaré hasta ese hombre.

Tus instintos básicos del Kai te indican que el anciano dice la verdad. Muestras tu conformidad con un movimiento de cabeza y concertáis reuniros en el patio de la posada al amanecer.

**Pasa al 5**.

# 320

Al acercarte a la puerta de la capilla, oyes la voz estridente de un hombre que predica a una congregación. Sus palabras son coreadas a intervalos por numerosas voces.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación o Adivinación, **pasa al 195**.

Si quieres entrar en la capilla, **pasa al 226**.

Si deseas entrar en el observatorio, **pasa al 127**.

# 321

Te estremeces cuando la Espada del Sol absorbe la descarga de energía que ha disparado el jefe con su vara dorada. Su cólera se transforma en miedo cuando haces girar la Espada sobre tu cabeza y le lanzas el rayo ardiente al rostro. Se produce un tremendo estampido y el hombre se desintegra consumido por una bola de llamas blancas. No obstante al avanzar, ves que cada encapuchado tiene uña vara dorada. Las levantan al mismo tiempo, uniendo su poder en un intento de destruir tu Espada.

Si deseas proseguir tu ataque, **pasa al 257**.

Si prefieres dar media vuelta y huir, **pasa al 182**.

# 322

-Mis más humildes disculpas, sargento -dices, esperando de este modo evitar el enfrentamiento y la posibilidad de una lucha-. Después de permanecer largo tiempo lejos de mi hogar estoy impaciente por ver a mi familia.

El sargento baja la lanza, pero sigue mirándote con recelo. Utilizando la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, has imitado a la perfección el acento nasal del dialecto de Quarlen. Aunque el sargento se muestra cauto, poco a poco descuida la guardia y una sonrisa sustituye a la mueca de desprecio en su rostro lleno de cicatrices causadas por innumerables combates.

-Tenemos un peaje especial para los que como tú se olvidan de las costumbres de su patria: 10 Coronas de oro dice tendiéndote con expectación una mano enguantada.

Si quieres pagar al sargento las 10 Coronas, **pasa al 332**.

Si decides no pagarle y tratar de escapar saltando sobre los carros mientras está desprevenido, **pasa al 72**.

# 323

Tu arma se hunde profundamente en la carne del dakomyd, que tiembla y se adhiere como gelatina, despidiendo un apestoso olor a podrido. El monstruo retrocede tambaleándose y su sangre te salpica un brazo, corroyendo tu jubón y abrasándote la piel. Tu arma se desintegra, consumida por la sangre. Antes de que puedas arrancártela, una garra afilada te desgarra el cuello causándote la muerte.

Tu vida y tu búsqueda acaban así en la cripta de la catedral de Tekaro.

# 324

*Ilustración XIX*

Descorriendo la cortina irrumpes en una cámara de alta bóveda que apesta a conservantes y cuerpos muertos. De unos ganchos del techo cuelgan cadáveres de animales exóticos y sobre las numerosas mesas de trabajo reposan cabezas disecadas, destinadas a placas de trofeos. Recorres con la mirada el taller, pero el hombre ha desaparecido.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación o Arte de Cazar, **pasa al 208**.

Si no posees ninguna de esas Disciplinas, **pasa al 37**.

# 325

No tienes que ir muy lejos a buscar al dueño del caballo. En ese mismo momento se dirige hacia ti. De repente te reconoce y te saluda con gesto amistoso.

Si has ganado el torneo de tiro con arco, **pasa al 45**.

Si no has ganado ese concurso, **pasa al 132**.

Ilustración XIX

*La cámara apesta a conservantes y cuerpos muertos.*

# 326

Cuando destruyes al último de los esqueletos descarnados, adviertes que la lucha se ha propagado al otro lado de los muros del cementerio. De las profundidades de una cripta abierta sale un ejército de zombis que se lanzan contra los jinetes, derribando de los caballos a los aterrados guerreros. El conjuro de Roark ha escapado a su control: ninguna criatura viviente se ve libre del terror que ha desencadenado.

El hidalgo da media vuelta y escapa al galope, cegado por el pánico y abandonando a sus secuaces en manos de los espeluznantes zombis. Cuando Roark desaparece, el tenebroso torbellino se difumina poco a poco y los seres de ultratumba se convierten en polvo que la brisa del atardecer dispersa.

Acudes presuroso en ayuda del viejo mago, que yace mortalmente herido en el suelo, aplastado bajo el cuerpo de su caballo muerto. Cuando le levantas la cabeza, parpadea y abre los ojos, y sus labios manchados de sangre susurran en un último esfuerzo:

-Calle... del... Latón...

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 216**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 46**.

# 327

Pronto llegas a un lugar del corredor en el que hay dos puertas enfrentadas, una en cada pared. Por el ojo de la cerradura de la puerta de la derecha sale la voz del predicador, lo que te indica que esa puerta da acceso a la capilla. La puerta de la izquierda no tiene cerradura, pero sospechas que no está cerrada con llave.

Si deseas escuchar junto a la puerta de la derecha, **pasa al 195**.

Si quieres entrar por la puerta de la izquierda, **pasa al 127**.

# 328

Sentándole en un sitio desde donde tienes una buena vista del local, llamas a una camarera y pides carne asada. Ella vuelve con una fuente repleta de humeante carne que coloca en la mesa delante de ti.

-Por favor, señor, son 2 Coronas de oro -dice tendiéndote la mano abierta.

Pagas a la muchacha (recuerda deducir esas Coronas de la cantidad anotada en tu Carta de Acción) y te acomodas para disfrutar de la cena.

**Pasa al 219**.

## 329

Cae sobre ti una lluvia de flechas y sientes un dolor desgarrador en la cabeza, en el pecho y en las piernas. Estás mortalmente herido y, aunque tratas de aferrarte a la vida, pronto tus esfuerzos resultan inútiles, pues los hombres del capitán te pisotean bajo los cascos de sus caballos.

Tu búsqueda y tu vida acaban aquí.

## 330

Cuando llegas al cruce con el camino principal, ves a los jinetes que salen en fila india de detrás de una cabaña abandonada. Forman un circulo en medio del poblado y, aunque no puedes oírlos, por sus movimientos y gestos furiosos deduces que deben de mantener una acalorada discusión. De repente rompen el circulo y cabalgan hacia el lugar donde tú estás. El último jinete lleva a remolque a Cyrilus, que aún sigue inconsciente. Te apartas del camino y te escondes entre los densos árboles que lo bordean.

Si tienes un arco y quieres tenderles una emboscada desde tu escondite, **pasa al 20**.

Si deseas atacar al último jinete y tratar de rescatar a Cyrilus, **pasa al 203**.

Si decides dejarles pasar y después seguirlos, **pasa al 227**.

## 331

Cabalgas toda la noche sin dormir. Sólo la luz de la luna ilumina tu camino y tu única compañía es el aullido del viento. Al aparecer en el horizonte las primeras luces del amanecer, divisas un pequeño poblado a menos de un kilómetro y medio de distancia. Un perro te ladra furioso cuando entras en las calles cubiertas de basura y te ves forzado a apartarle con la punta de tu bota, pues intenta morder las patas traseras del caballo.

Al otro lado del pueblo, donde la calzada atraviesa unas colinas dispersas, se alza una casa solariega. Un gran letrero, despintado por el viento y la lluvia,

anuncia un curioso mensaje:

CESS PARA AMORY - 3 CORONAS DE ORO

Si deseas pararte y preguntar en la casa solariega por el significado del letrero, **pasa al 27**.

Si decides no hacer caso del letrero y seguir tu camino hacia Amory, **pasa al 146**.

# 332

Avanzas por una amplia calle en la que faroles de negro hierro cuelgan sobre las puertas de tiendas y casas. El humo aceitoso ha ensuciado las paredes y forma una oscura capa bajo el ciclo del crepúsculo. La calle desciende hacia el río Quarl, en cuyos ricos muelles comerciales permanecen amarradas numerosas barcazas. Quarlen está situada en el punto más septentrional del río, que puede ser navegado por barcos y gabarras, y es aquí donde confluyen las rutas de caravanas hacia Casiorn y los Lastlands, asegurando el futuro de la ciudad.

Al acercarte a un ancho puente de piedra divisas un mesón de impresionante aspecto con cuadras y cobertizos. Un letrero cuelga sobre la puerta del patio, exhibiendo orgulloso su nombre:

POSADA DEL PUENTE DE LA CUBA

En el momento en que entras en el patio, un mozo de cuadra aparece de no se sabe dónde y te da la bienvenida. Se hace cargo de tu caballo y te muestra la puerta de entrada a la taberna del mesón. Esta está atestada de gente y un fuego crepitante arde en el gran hogar de piedra. Con el olor a carne asada se te hace la boca agua, recordándote que hoy no has comido todavía.

Si no tienes dinero, **pasa al 91**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación o de Adivinación, **pasa al 346**.

Si quieres sentarte y encargar algo de cenar, **pasa al 172**.

Si deseas acercarte a la barra y pedir una habitación donde hacer noche, **pasa al 232**.

# 333

Estás a punto de dar a la mujer una Corona de oro cuando un hombre aparece de no se sabe dónde. Golpea la sucia palma de la mujer con un guantelete y le grita:

-¡Largo de aquí, bruja ladrona!

Los ojos de la mujer despiden destellos de rabia mientras se frota la mano herida.

Si el hecho te ofende y deseas atacar al hombre, **pasa al 71**.

Si quieres pedirle una explicación de su conducta, **pasa al 154**.

Si decides alejarte y evitar un enfrentamiento, **pasa al 279**.

# 334

Un monstruo enorme avanza pesadamente hacia ti. Mide más de tres metros de alto y tiene gruesos miembros retorcidos con manos de ocho dedos terminados en afiladas garras. Fieros ojos de mirada funesta sobresalen de las hendiduras amarillas que se abren en su reluciente cabeza. Su cuerpo acaba en una larga cola de reptil. Su horrible y peculiar gruñido resuena en la cripta iluminada por la luz de la luna mientras se aproxima a ti.

Si tienes un arco y decides usarlo, **pasa al 209**.

Si quieres disponerte a combatir contra el monstruo, **pasa al 344**.

# 335

Un sonoro chasquido resuena en el campo de tiro al partirse el jakan en dos. El publico estalla en carcajadas y hasta el severo Altan tiene que hacer esfuerzos para no reírse de tu infortunio. El hombrecillo del justillo trenzado te informa que quedas descalificado del torneo y proclama a Altan vencedor. Al perderse de vista el guardabosques entre los aldeanos que le vitorean, aprovechas la oportunidad para escabullirte sin llamar la atención y volver al lugar donde quedó Cyrilus con los caballos.

**Pasa al 33**.

# 336

Abriéndote paso a empujones entre el tropel de soldados vociferantes, logras llegar a un rincón más tranquilo del local en un extremo de la inmensa fonda.

Si deseas hablar con una de las mozas de la fonda, **pasa al 299**.

Si quieres sentarte en una mesa, **pasa al 316**.

# 337

De repente una decena de ladrones mal encarados surgen de detrás de la tapia del cementerio. El hombre herido se endereza y desenvaina una herrumbrosa cimitarra enseñando unos dientes negros al reírse malignamente. Los ladrones saltan la tapia y corren hacia ti blandiendo sus oxidadas armas.

Ladrones de tumbas: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 32

A causa de su número sólo puedes eludirlos en el primer asalto.

Si quieres escapar al galope hacia el oeste, **pasa al 191**.

Si te quedas y vences en la pelea, **pasa al 40**.

# 338

Al iniciar el descenso te llevas una desagradable sorpresa. Oteando el valle ves a tu compañero de viaje enzarzado en una pelea con seis jinetes provistos de armaduras. Le han rodeado y los intentos de resistencia del anciano son inútiles. Uno de los atacantes le golpea en la nuca y Cyrilus se derrumba sobre el cuello de su caballo. Momentos más tarde los jinetes huyen al galope con su prisionero inconsciente, dirigiéndose por el camino principal hacia el oeste.

Cuando llegas al pie de la colina, los jinetes son puntitos en el horizonte. Te montas de un salto en tu caballo e intentas darles caza antes de que se pierdan de vista por completo. Al agarrar las riendas te das cuenta de que el bastón de roble de Cyrilus yace en el suelo. Lo recuperas y partes en pos de tu compañero de viaje.

**Pasa al 39**.

# 339

Poco a poco el nivel del agua de la alcantarilla empieza a descender mientras subes por una rampa que conduce a una cámara circular. Te detienes al borde de la cámara, presintiendo que delante de ti hay un hoyo oculto en la oscuridad.

Si tienes una Esfera de fuego de Kalte o una Antorcha y Yesca, **pasa al 80**.

Si no tienes ninguno de esos objetos, **pasa al 90**.

## 340

Un hombre delgado, de rostro aplanado, vestido con un justillo trenzado de plata, entra en la tienda y ruega a los presentes que le presten atención. Rápidamente explica las reglas que rigen el torneo y después os invita a ocupar vuestros puestos. En el otro extremo del campo hay una hilera de dianas, cada una de ellas con diez anillos marcados con los números del 0 al 9. A cada arquero se le dan 3 flechas con las que debe obtener una puntuación de 8 como mínimo para clasificarse y pasar a la siguiente vuelta del torneo.

Elige al azar tres números de la Tabla de la Suerte y súmalos. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas referida al arco, añade 3 al resultado.[10]

Si el total es 7 o un número menor, **pasa al 103**.

Si el total es 8 o un número mayor, **pasa al 26**.

## 341

Una vez que has dejado el caballo en la bodega del Kazonara, todo lo que te resta es encontrar tu camarote. Este es una habitación diminuta en la proa del barco, pero al menos tiene un cómodo camastro y te duermes tan pronto como tu cabeza toca la almohada de plumas.

Te despiertas una hora antes del amanecer y echas una mirada por el ojo de buey a la orilla sombría del río. El cielo está nublado y una fina llovizna difumina los detalles. Al aproximarse el día, la niebla del río se vuelve más espesa y blanca y subes a cubierta. El capitán está solo junto a la barandilla. La fría llovizna empapa los hombros de su capa de cuero. Te saluda con una inclinación de cabeza y apunta hacia los montes Ceners, ahora ocultos por la niebla.

[10] En este caso, el bonus de la Maestría en el Manejo de Armas con el Arco se añade una sola vez al total de las tres tiradas, no a cada tirada.

-El mal tiempo nos impide ver cualquier punto de referencia, pero según mis cálculos llegaremos a Luyen al mediodía.

Miras fijamente la niebla gris que os rodea y te envuelves en tu capa del Kai.

> Si has completado el Circulo de la Ciencia de Solaris (esto es, si posees las Disciplinas del Magnakai de Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación), **pasa al 131**.
>
> Si no has completado ese Círculo de la Ciencia, **pasa al 44**.

## 342

Las viejas sonríen al acercarte tu a la capilla.

-Bienvenido, bravo caballero. Bienvenido a la Capilla del Guerrero. Viene en busca de nuestra sagrada cosecha, ¿no es así? -te pregunta una matrona de rosadas mejillas mientras limpia el polvo a las hojas de los matorrales con un paño de seda.

-Los frutos de nuestras plantas de aléter proporcionan fortaleza en la lucha -dice otra, y te ofrece un puñado de pequeñas bayas de color anaranjado.

> Si quieres comprar frutos de aléter, **pasa al 123**.
>
> Si rehúsas su oferta, monta en tu caballo y abandona la aldea **pasando al 100**.

## 343

Te dispones a defenderte, pues no tienes tiempo para eludir el ataque de la criatura.

Yawshath: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 38

Si sobrevives 3 asaltos de este combate y deseas eludir a la criatura escapando por la arcada por la que entraste, **pasa al 305**.

Si vences en la lucha, **pasa al 112**.

## 344

La espantosa criatura gruñe enfurecida y se lanza al ataque.

Dakomyd: DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 50

Es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si reduces su RESISTENCIA a 25 puntos o menos, interrumpe el combate y **pasa al 310**.

## 345

El hombre te enseña encantado su trabajo, que es excelente. Muchas de las piezas exhibidas han sido capturadas en expediciones de caza por él mismo o por clientes que deseaban conservar sus trofeos. Algunas de las capturas han sido expertamente restauradas para ocultar heridas o miembros cortados. Se ofrece a mostrarte el taller donde realiza esas maravillas de la taxidermia.

Si quieres visitar el taller del taxidermista, **pasa al 213**.

Si decides rehusar su amable invitación y abandonar la tienda, **pasa al 149**.

## 346

Cerca del hogar están sentados tres bebedores de rostros hoscos, cuyas túnicas están manchadas por el polvo de los caminos. Llevan en el pecho una insignia roja y bordadas en ella las espadas cruzadas de Varetta. Tienes la impresión de que son soldados mercenarios, probablemente pagados por un capitán que procede de la misma ciudad.

Si quieres unirte a esos hombres y averiguar quizá algo más acerca de Varetta, **pasa al 125**.

Si decides no hacerlo y acercarte al mostrador para preguntar si tienen una habitación donde hacer noche, **pasa al 232**.

Si prefieres tomar asiento y encargar algo de cenar, **pasa al 172**.

# 347

Tus apuestas atraen una atención no deseada. Dos mercenarios de mirada furtiva te han estado observando con un interés más que casual desde tu llegada a la fonda de las Espadas Cruzadas. Cuando la prueba concluye y la multitud se dispersa, sientes de repente la afilada punta de una daga que te atraviesa por la espalda el jubón.

-La bolsa o la vida -susurra uno de los hombres echándote el aliento en las narices-. Elija.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 114**.

Si deseas entregarles todas tus Coronas de oro sin ofrecer resistencia, **pasa al 161**.

Si decides negarte a entregarles tu dinero y quieres combatir para conservarlo, **pasa al 282**.

# 348

Mueves el lazo hasta que engancha el mango del Martillo de guerra y lo subes suavemente desde el pecho del cadáver. Por desgracia, al tirar de la cuerda, el lazo se desata y el Martillo se suelta cayendo y desapareciendo con un sordo chapoteo en uno de los oscuros charcos. Contrariado por tu mala suerte, recobras la Cuerda, la enrollas y la guardas en la mochila antes de volver con Cyrilus.

**Pasa al 338**.

# 349

Apartas las cuerdas y entras en la pequeña cámara abovedada; pero apenas pones un pie en ella presientes un peligro. El suelo es blando y esponjoso y las cuerdas de la cortina se enrollan alrededor de tus hombros. Has penetrado en la guarida donde pone los huevos una hembra dakomyd.

Mientras el ácido que segregan las larvas corroe tu ropa y te abrasa la carne, oyes la distante carcajada de burla de la hembra dakomyd.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

## 350

*Ilustración XX*

Ante tus ojos la piel del dakomyd se ondula como si fuera agitada por olas interiores. Láminas de hueso transparente se desprenden de su cráneo. El cuerpo de la criatura se encorva, se dobla y se encoge hasta que todo lo que queda de él es una película de polvo en el suelo de la cripta. El terrible monstruo ha encontrado su fin.

Al difuminarse la intensa luz dorada, contemplas el objeto de tu larga búsqueda: la Piedra de la Ciencia de Varetta. Pero en la mano no tienes más que una esfera hueca de cristal transparente que no presenta ningún rasgo extraordinario.

Has conseguido lo que buscabas y la Piedra de la Ciencia te ha infundido su poder en tu cuerpo y en tu mente. Su fortaleza y su sabiduría forman desde ahora parte inseparable de ti.

¡Pero ten cuidado! La búsqueda te conducirá hacia un siniestro reino donde un malvado y temible poder maligno ha aumentado su poder desde que Águila del Sol completó su búsqueda del Magnakai por primera vez. Si posees el valor de un verdadero Maestro del Kai la oportunidad y la aventura te aguardan en el Libro 7 de la serie de Lobo Solitario titulado:

*Muerte en el Castillo*

Ilustración XX

*Láminas de hueso transparente se desprenden de su cráneo.*

the Shadakine Empire
N
W
E
S
Sadi Desert
Mountains of Lara
Kiaow
Shadaki
Kanwu
Tikku
Jager
Rune of the Witch King
Lake Tilos
River Dosar
Great Lissan Plain
Lake Dolani
Lanzi
Andui
Kalamar River
Korli
Gulf of Jazerlan
Jager Strait
Sea of Winds
Abbali
Cerku
Lake Iss
River Andui
Gulf of Zhanis
Lissan Mountains
Kashima Mountains
Sena
Zhanis
Forlu
Dagorlan Point
Desolation Valley
Shuri Mountains
Forest of Fernmost
Wenat
Rune of the Shianti
Mountains of Morn
Forbidden City
Belzar River
Chansi Hills
Sea of Dreams
Port of Suhn
Suhni River
Azan River
Karnali
Isle of Lorn
Azagad Gorge
Lake Shenwu
Gunlu Marshes
Wall of Azakawa
The Azanam
Kazan Isles
Key.
Scale 100 miles
mountains.
hill country.
jungle.
barren wasteland.
stone desert.
cliff face.
Deciduous forest.
Swamp.
Evergreen forest.
desert.

# Carta de Acción

## Destreza en el combate

## Resistencia

Nunca puede ser mayor a la puntuación inicial.
0 = muerto

## Puntuación del combate

| Lone Wolf EP | Combat Ratio | Enemy EP |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## Disciplinas del Kai

| | Rango |
|---|---|
| 1 | Iniciado |
| 2 | Discípulo |
| 3 | Aprendiz |
| 4 | Novicio |
| 5 | Postulante |

## Armas

| 1 | 2 |
|---|---|

Si tienes un arma y la Habilidad en el Arma apropiada +2DC.
Si entras en combate sin un arma -4DC.

## Bolsa

Contiene Coronas de Oro (Máximo: 50)

## Comidas

-3PR si no se tiene comida cuando se ordena comer.

## Objetos de Mochila

| | |
|---|---|
| 1 | 5 |
| 2 | 6 |
| 3 | 7 |
| 4 | 8 |

Pueden ser descartados cuando no estés en combate.

## Objetos Especiales

| Descripción | Efectos conocidos |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

# Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas del Kai.

2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.

3. Elige al azar un número en la Tabla de la Suerte.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.

5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).

6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

# Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.

3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

# Tabla de Resultados de los Combates

**Puntuación en el combate**

| Número de la Tabla de la Suerte | -11 or less | -10/-9 | -8/-7 | -6/-5 | -4/-3 | -2/-1 | 0 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | E 0 | E 0 | E 0 | E 0 | E 1 | E 2 | E 3 | **1** |
| | LS M | LS M | LS 8 | LS 6 | LS 6 | LS 5 | LS 5 | |
| **2** | E 0 | E 0 | E 0 | E 1 | E 2 | E 3 | E 4 | **2** |
| | LS M | LS 8 | LS 7 | LS 6 | LS 5 | LS 5 | LS 4 | |
| **3** | E 0 | E 0 | E 1 | E 2 | E 3 | E 4 | E 5 | **3** |
| | LS 8 | LS 7 | LS 6 | LS 5 | LS 5 | LS 4 | LS 4 | |
| **4** | E 0 | E 1 | E 2 | E 3 | E 4 | E 5 | E 6 | **4** |
| | LS 8 | LS 7 | LS 6 | LS 5 | LS 4 | LS 4 | LS 3 | |
| **5** | E 1 | E 2 | E 3 | E 4 | E 5 | E 6 | E 7 | **5** |
| | LS 7 | LS 6 | LS 5 | LS 4 | LS 4 | LS 3 | LS 2 | |
| **6** | E 2 | E 3 | E 4 | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | **6** |
| | LS 6 | LS 6 | LS 5 | LS 4 | LS 3 | LS 2 | LS 2 | |
| **7** | E 3 | E 4 | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | **7** |
| | LS 5 | LS 5 | LS 4 | LS 3 | LS 2 | LS 2 | LS 1 | |
| **8** | E 4 | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | **8** |
| | LS 4 | LS 4 | LS 3 | LS 2 | LS 1 | LS 1 | LS 0 | |
| **9** | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | E 11 | **9** |
| | LS 3 | LS 3 | LS 2 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | |
| **0** | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | E 11 | E 12 | **0** |
| | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | |
| | -11 or less | -10/-9 | -8/-7 | -6/-5 | -4/-3 | -2/-1 | 0 | |

E = Enemigo PR perdidos LS = Lobo Solitario PR perdidos M = Muerte Automática

## Puntuación en el combate

| Número de la Tabla de la Suerte | 0 | 1/2 | 3/4 | 5/6 | 7/8 | 9/10 | 11 or greater | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | E 3 | E 4 | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | 1 |
| | LS 5 | LS 5 | LS 4 | LS 4 | LS 4 | LS 3 | LS 3 | |
| 2 | E 4 | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | 2 |
| | LS 4 | LS 4 | LS 3 | LS 3 | LS 3 | LS 3 | LS 2 | |
| 3 | E 5 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | E 11 | 3 |
| | LS 4 | LS 3 | LS 3 | LS 3 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | |
| 4 | E 6 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | E 11 | E 12 | 4 |
| | LS 3 | LS 3 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | |
| 5 | E 7 | E 8 | E 9 | E 10 | E 11 | E 12 | E 14 | 5 |
| | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 1 | |
| 6 | E 8 | E 9 | E 10 | E 11 | E 12 | E 14 | E 16 | 6 |
| | LS 2 | LS 2 | LS 2 | LS 1 | LS 1 | LS 1 | LS 1 | |
| 7 | E 9 | E 10 | E 11 | E 12 | E 14 | E 16 | E 18 | 7 |
| | LS 1 | LS 1 | LS 1 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | |
| 8 | E 10 | E 11 | E 12 | E 14 | E 16 | E 18 | E M | 8 |
| | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | |
| 9 | E 11 | E 12 | E 14 | E 16 | E 18 | E M | E M | 9 |
| | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | |
| 0 | E 12 | E 14 | E 16 | E 18 | E M | E M | E M | 0 |
| | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | LS 0 | |
| | 0 | 1/2 | 3/4 | 5/6 | 7/8 | 9/10 | 11 or greater | |

E = Enemigo PR perdidos LS = Lobo Solitario PR perdidos M = Muerte Automática

# Tabla de la Suerte

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 7 | 3 | 6 | 9 | 0 | 1 | 7 | 9 |
| 3 | 9 | 2 | 8 | 1 | 7 | 4 | 9 | 7 | 8 |
| 6 | 1 | 0 | 7 | 3 | 0 | 5 | 4 | 6 | 7 |
| 0 | 2 | 8 | 9 | 2 | 9 | 6 | 0 | 2 | 4 |
| 5 | 9 | 6 | 4 | 8 | 2 | 8 | 5 | 6 | 3 |
| 0 | 3 | 1 | 3 | 9 | 7 | 5 | 0 | 1 | 5 |
| 5 | 8 | 2 | 5 | 1 | 3 | 6 | 4 | 3 | 9 |
| 7 | 0 | 4 | 8 | 6 | 4 | 5 | 1 | 4 | 2 |
| 4 | 6 | 8 | 3 | 2 | 0 | 1 | 7 | 2 | 5 |
| 8 | 3 | 7 | 0 | 9 | 6 | 2 | 4 | 8 | 1 |

# Erratas

## Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición on-line están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

## Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...). También se transforma la expresión 'Señores de las sombras' por la de 'Señores de la Oscuridad' para dar más continuidad a toda la saga, ya que es el título predominantes en la colección.

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Kai) Cambiados todos los símbolos de punto y coma (;) por dos puntos (:) en las descripciones de las Disciplinas.

(Equipo) Eliminado ' (te servirá el que se reproduce al principio de este libro)' y cambiado a mayúsculas 'mapa'.

(La Sabiduría del Kai) Eliminado 'reproducido al comienzo de este libro'.

(1) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(10) Cambiado a mayúsculas el objeto 'Billete'.

(18) Movida la opción sobre Arte de Cazar a la primera posición.

(22) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(24) Movida la opción sobre Concentración a la primera posición.

(39) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(53) En la primera opción, reemplazado 'A no ser que ya lo hayas hecho, si deseas aproximarte a la mesa del comerciante' por 'Si deseas acercarte a la

mesa del comerciante'. En este punto de la aventura, es imposible que ya te hayas acercado a la mesa del comerciante con anterioridad.

(73) Movida la opción sobre Medicina a la primera posición.

(151) Movida la opción sobre haber estado alguna vez en el templo de Maaken a la primera posición.

(175) Eliminado ' que figura al principio de este libro'.

(247) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(262) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(299) Movida la opción sobre Arte de Cazar a la primera posición.

(305) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(316) Movida la opción de entregar todas tus Coronas de Oro a la última posición.

(318) Movida la opción sobre Control Animal a la primera posición.

(320) Movida la opción sobre Sentido de Orientación / Adivinación a la primera posición.

(332) Movida la opción sobre no tener Coronas de Oro a la primera posición. Movida la opción sobre Sentido de Orientación / Adivinación a la segunda posición.

(334) Movida la opción del arco a la primera posición.

(339) Reemplazado 'Si tienes una Esfera de fuego de Kalte, una Antorcha o Yesca' por 'Si tienes una Esfera de fuego de Kalte o una Antorcha y Yesca'. Una Antorcha no es utilizable sin la Yesca.

(347) Movida la opción sobre Arte de Cazar a la primera posición.

# Notas a pie de página

(2) Recuerda que estás mirando redomas individuales, por lo que sólo puedes comprar una de cada poción (si puedes afrontar el precio de compra y tienes espacio para llevarlas).

(26) En este combate no puedes ganar bonus de un Escudo ni de otra arma que no sea un Arco. En este caso, Maestría en el Manejo de Armas con el Arco te confiere los 3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE que concede esta Disciplina con armas normales cuerpo a cuerpo (cuando se usa el arco normalmente se pide que escojas un número de la Tabla de la Suerte, y si tienes Maestría en el Manejo de Armas sumas 3 puntos al número escogido). Podrían aplicarse otras restricciones dependiendo de tu interpretación de las reglas.

Si estás usando el Jakan y eliges un 0 de la Tabla de la Suerte en cualquier momento, pasa inmediatamente al 335.

(56) En libros posteriores de Lobo Solitario, en la elección de un número de la Tabla de la Suerte que indica una pérdida de RESISTENCIA, el -0- se interpreta como una pérdida de 10 puntos de RESISTENCIA en lugar de 0. Esta podría o no ser la intención del autor de este pasaje.

(201) Debes ganar el combate antes de pasar al 87 si éste dura más de 3 turnos.

(232) Debes restar la Ración de tu Mochila inmediatamente si decides retirarte a tu habitación. Las secciones subsiguientes dejarán claro el por qué de esto.

(252) En el resto de los casos donde se menciona este arco, el texto se refiere a él como el 'Arco de Plata de Duadon', y se trata como Objeto Especial similar a un arma, en lugar de tratarse como Arma. El bonus de 3 puntos a los números que eliges de la Tabla de la Suerte cuando usas este arco se puede añadir al bonus de 3 puntos de Maestría en el Manejo de Armas con el Arco para un total de 6 puntos. Sólo puedes añadir este bonus cuando determines el éxito de un tiro con el arco, como ocurre con el bonus de Maestría en el Manejo de Armas.

(270) Si estás usando la Sommerswerd, puedes doblar la pérdida de puntos de RESISTENCIA de tus enemigos debido al poder que tiene la Sommerswerd sobre las criaturas de ultratumba.

(298) La penalización por elegir un 0 sólo se aplica durante la segunda parte del torneo.

(340) En este caso, el bonus de la Maestría en el Manejo de Armas con el Arco se añade una sola vez al total de las tres tiradas, no a cada tirada.

# Tabla de Ilustraciones

La siguiente lista muestra todas las secciones que contienen ilustraciones en este libro:

## Ilustraciones Principales

Ilustración I (Sección 11)
Ilustración II (Sección 26)
Ilustración III (Sección 47)
Ilustración IV (Sección 63)
Ilustración V (Sección 71)
Ilustración VI (Sección 77)
Ilustración VII (Sección 100)
Ilustración VIII (Sección 116)
Ilustración IX (Sección 127)
Ilustración X (Sección 151)
Ilustración XI (Sección 164)
Ilustración XII (Sección 188)
Ilustración XIII (Sección 219)
Ilustración XIV (Sección 232)
Ilustración XV (Sección 258)
Ilustración XVI (Sección 270)
Ilustración XVII (Sección 279)
Ilustración XVIII (Sección 286)
Ilustración XIX (Sección 324)
Ilustración XX (Sección 350)
Carta de Acción
Los Stornlands

## Ilustraciones Secundarias

Sólo se cita la primera aparición de cada ilustración secundaria.

Sección 1
Sección 5
Sección 6
Sección 15
Sección 73
Sección 79
Sección 119
Sección 125
Sección 126
Sección 139

Sección 204
Sección 211
Sección 300
Sección 341

# Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

## 0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

## 1. Definitions

### 1.0

'License' shall hereafter refer to this document.

### 1.1

'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

### 1.2

'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

## 1.3

'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

## 1.4

'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

*Flight from the Dark*;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
*Fire on the Water*;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Caverns of Kalte*;

© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Chasm of Doom*;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
*Shadow on the Sand*;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Kingdoms of Terror*;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
*Castle Death*;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Jungle of Horrors*;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Cauldron of Fear*;
© 1987 Joe Dever.
*The Dungeons of Torgar*;
© 1987 Joe Dever.
*The Prisoners of Time*;
© 1987 Joe Dever.
*The Masters of Darkness*;
© 1988 Joe Dever.
*The Plague Lords of Ruel*;
© 1990, 1992 Joe Dever.
*The Captives of Kaag*;
© 1991 Joe Dever.
*The Darke Crusade*;
© 1991, 1993 Joe Dever.
*The Legacy of Vashna*;
© 1991, 1993 Joe Dever.
*The Deathlord of Ixia*;
© 1992, 1994 Joe Dever.
*Dawn of the Dragons*;
© 1992 Joe Dever.
*Wolf's Bane*;
© 1993, 1995 Joe Dever.
*The Curse of Naar*;
© 1993, 1996 Joe Dever.
*Voyage of the Moonstone*;
© 1994 Joe Dever.
*The Buccaneers of Shadaki*;
© 1994 Joe Dever.
*Mydnight's Hero*;
© 1995 Joe Dever.
*Rune War*;
© 1995 Joe Dever.
*Trail of the Wolf*;

© 1997 Joe Dever.
*The Fall of Blood Mountain*;
© 1997 Joe Dever.
*Vampirium*;
© 1998 Joe Dever.
*The Hunger of Sejanoz*;
© 1998 Joe Dever.
*The Magnamund Companion*;
© 1986 Joe Dever.
*Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*;
© 1988 Joe Dever.
*Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run*;
© 1988 Joe Dever.
*Freeway Warrior 3: The Omega Zone*;
© 1989 Joe Dever.
*Freeway Warrior 4: California Countdown*;
© 1989 Joe Dever.
*Black Baron*;
© 1986 Joe Dever.
*White Warlord*;
© 1986 Joe Dever.
*Emerald Enchanter*;
© 1986 Joe Dever.
*Scarlet Sorcerer*;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

*Grey Star the Wizard*;
© 1985 Ian Page.
*The Forbidden City*;
© 1986 Ian Page.
*Beyond the Nightmare Gate*;
© 1986 Ian Page.
*War of the Wizards*;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*The Magnamund Companion*;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*Grey Star the Wizard*;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
*The Forbidden City*;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
*Beyond the Nightmare Gate*;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
*War of the Wizards*;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*Flight from the Dark*;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
*Fire on the Water*;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Caverns of Kalte*;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Chasm of Doom*;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
*Shadow on the Sand*;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Kingdoms of Terror*;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
*Castle Death*;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Jungle of Horrors*;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
*The Magnamund Companion*;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
*The Lone Wolf Poster Painting Book*;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

*The Lone Wolf Poster Painting Book*;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*The Magnamund Companion*;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*The Skull of Agarash*;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*The Magnamund Companion*;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*Black Baron*;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
*White Warlord*;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
*Emerald Enchanter*;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
*Scarlet Sorcerer*;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*The Magnamund Companion*;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

*The Cauldron of Fear*;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
*The Dungeons of Torgar*;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
*The Prisoners of Time*;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
*The Masters of Darkness*;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
*The Plague Lords of Ruel*;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
*The Captives of Kaag*;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
*The Darke Crusade*;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
*The Legacy of Vashna*;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
*The Deathlord of Ixia*;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
*Dawn of the Dragons*;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
*Wolf's Bane*;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
*The Curse of Naar*;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
*The Buccaneers of Shadaki*;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
*Mydnight's Hero*;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
*Rune War*;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
*Trail of the Wolf*;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
*The Fall of Blood Mountain*;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
*Vampirium*;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
*The Hunger of Sejanoz*;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
*The Skull of Agarash*;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
*Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run*;

Illustrations © 1988 Brian Williams.
*Freeway Warrior: The Omega Zone*;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
*Freeway Warrior: California Countdown*;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

## 1.5

'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

## 1.6

'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

## 1.7

'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

# 2. Terms of Distribution

## 2.0

The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

## 2.1

The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

## 2.2

You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

## 2.3

The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

## 2.4

If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions

does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

# 3. Termination of the License

## 3.0

If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

## 3.1

If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

# 4. Jurisdiction

## 4.0

If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

# 5. Revision of the License

## 5.0

The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

# 6. NO WARRANTY

## 6.0

BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHER-

WISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS .ᴬS IS"WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

## 6.1

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.